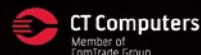


IGRA MESECA: METAL GEAR SOLID 4:GUNS OF THE PATRIOTS!

JUL 2008. | BROJ 25

PLAY!



DIABLO®



ComTrade PerfeCT 6320 kompjuter sa Intel®Core™ 2 Quad tehnologijom
OSTAVIĆE VAS BEZ DAHA!



You know it.

CALL CENTAR
011 201 56 78
www.comtradeshop.com



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries

Sve za maksimalni gejmerski doživljaj



G-800

- gejmerska tastatura sa brзом reakcijom na komande
- dizajnirana da bude otporna na prosute tečnosti
- ulaz i izlaz za mikrofоn i slušalice
- pritiskом na jedno dugme komande se menjaju tako da više odgovaraju igraču



AS-313

- 2,1 sistem (2 zvučnika i vufer)
- jedinice pakovane u drvena kućišta
- magnetski izolovani da ne smetaju monitorima ili televizorima



PK-30MJ

- USB 2.0
- štikaljka za monitor
- do 5.0 megapiksela
- automatsko centriranje slike
- automatsko podešavanje kvaliteta slike



XL-750BF

- dugme za 4 pucnja
- pomoćna dugmad za napred i nazad
- 600 - 2500 DPI



X-755FS

- dugme za 3 pucnja
- pomoćna dugme na palcu
- 400 - 2000 DPI



www.telix.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs

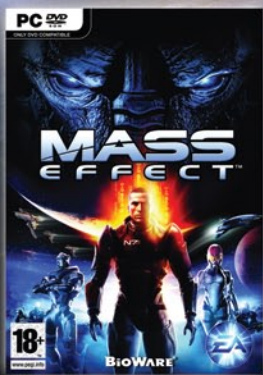
www.tntdoo.co.yu

TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.co.yu



PLAY!

PONEKAD JE POTREBNO DA BUDEŠ ZAO
DA BI POBEDIO ZLO.



BioWARE

MASS EFFECT.COM • PC VERZIJA DOSTUPNA OD ŠESTOG JUNA

**MASS
EFFECT**

NAŠ SVEMIR JE U TVOJIM RUKAMA

© 2008 EA International Studio and Publishing Ltd. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare logo and Mass Effect are trademarks or registered trademarks of EA International Studio and Publishing Ltd. in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM





Uvodnik

LETO IDE, KAKO STE NAM VI?

Dolazi period u godini koji, nasuprot uvreženom mišljenju, zapravo predstavlja "smiraj" sezone i deo godine kada se ljudi mahom odmaraju. Školari su na raspustu, fakultetije završavaju učenje za junsko-julski rok, a zaposleni već planiraju svoje godišnje odmore u trajanju od 10, 15, nekada i 20 dana. Slična je situacija i sa vašim omiljenim gejming časopisom, magazinom PLAY!.

Kako to obično ide, u julu izdajemo dvobroj, odnosno broj koji će biti aktuelan i tokom avgusta. Ne zbog toga što nas mrzi da radimo, već zato što zaista neće biti novih i zanimljivih igara, a većim delom zbog toga što je nešto teža i dostupnost hardvera, ljudstva u redakciji, pa i samih partnera od kojih bismo uzimali igre za test, upravo zbog toga što su svi na odmorima.

Nešto slično predlažemo i vama. Sredite svoje ocene, poslove, ispite i obaveze drugog tipa, pripremite najosnovnije stvari koje su vam potrebne za dobar godišnji odmor, i krenite put neke egzotične destinacije. Naravno, nikako pre nego što pročitate ovo izdanje PLAY!-a.

Za septembar vam pripremamo veliki broj noviteta, videćete već, a tradicionalno ćemo biti prisutni na Games Convention sajmu, pa se nadamo da ćemo vam to već moći preneti u septembarskom broju časopisa. Očekujte nas na virtuelnim kioscima već negde oko prvog, drugog ili trećeg septembra.



TOP 5

1. METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Poslednja avantura Solid Snake-a. Poslednje poglavlje legendarnog serijala. Igra koju morate sami proživeti.

2. SUPER SMASH BROSS BRAWL

Nintendo je još jednom dokazao da ne postoje žanrovska ograničenja u eksploataciji njihovih popularnih maskota, pa su se tako Mario, Link, Samus, Donkey Kong, Pokemon-i i mnogi drugi Nintendo likovi, našli i u borilačkoj igri...

3. NINJA GAIDEN 2

Ryu Hayabusa, jedan od najpopularnijih karaktera sa Xbox-a, iznova je u glavnoj roli, i još jednom će, na opšte zadovoljstvo svih fanova, zavitalati raznovrsnim hladnim oružjem, eliminišući stotine i stotine protivnika u fantastično osmišljenim kombo potezima, uz prštanje krvi na sve strane.

4. MASS EFFECT

Mass Effect nas vodi par stotina godina u budućnost. Zemljani su otkrićem zvezdane kapije na Marsu, stupili u kontakt sa drugim rasama i postali deo intergalaktičke civilizacije.

5. RACE DRIVER: GRID

Codemasters je napravio još jednu kvalitetnu arkadu, koju će sigurno voleti ne samo ljubitelji serijala, već i oni kojima se dopao DiRT, te je sa fenomenalnom grafikom i izvrsnom optimizacijom koda zaslužno stavljamo u Top 5.

Broj 25 – jul 2008.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

SARADNICI:

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Branković, Dragan Kosovac, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović

LEKTOR:

Andrijana Čirković

ART DIREKTOR:

Ivan Čosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Miroslav Jović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) - Beograd (Vilovskog 6) : Rur Industries, 2006 -
Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

74

38

36

**Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots**

MGS4 predstavlja apsolutni vrhunac serijala i kreativnosti Hideo Kodzime, odnosno najbolji reprezent interaktivne zabave koju morate da vidite i doživite svojim čulima.



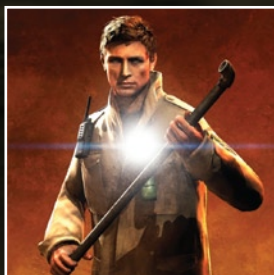
Mirror's Edge

Bez preterivanja, zbog ekstremno interesantnog izvođenja i grafičkih rešenja, Mirror's Edge je igra koju ćemo sa nestrpljenjem čekati, i pažljivo proučavati svaku novu informaciju do koje dođemo, pogotovo ako ste ljubitelj Parkoura.



**Silent Hill:
Homecoming**

Homecoming vas postavlja u ulogu Alex Shepard-a, ratnog veterana koji se vraća kući nakon jedne od svojih prekookeanskih misija i kreće u potragu za ocem i mlađim bratom. Put ga odvodi u misteriozni Silent Hill...



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

SADRŽAJ

7	Uvodnik
8	Sadržaj
10	Techware
13	13th page
16	Flash
24	Event: Infotech 2008.
28	Event: Prague-n-Play 2008
32	Retro Play! Leto 1998.
34	Previews
34	The Incredible Hulk
36	Silent Hill: Homecoming
38	Mirror's Edge
40	Prototype
42	Diablo III
45	Reviews
46	Mass Effect
50	Age of Conan
56	Race Driver: GRiD
60	Dracula: Origin
64	LEGO Indiana Jones
68	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian
70	Sam & Max: Season 2
72	Penny Arcade Adventures Episode 1
74	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
78	Ninja Gaiden 2
80	Super Smash Bros Brawl
84	Hardware
99	Software

MORE

24 | Infotech



Početak Juna, u hotelu Zvezda u Vrnjačkoj Banji, održana je godišnja konferencija Infotech 2008 koja predstavlja smotru rezultata u oblasti informacionih tehnologija u prethodnoj godini, kao i pregled novih ostvarenja na IT tržištu...

92 | Logitech V20

Dobili smo priliku da se poigramo s najnovijim stereo zvučnicima sa dva odvojena satelita, pod oznakom V20. Logitech je do sada uspešno odgovorio na zahteve korisnika svojim stereo zvučnicima.



100 | Hattrick Intervju



Po završetku 20. Hattrick sezone u Srbiji, pričali smo sa dvostrukim osvajačem Kupa Srbije i menadžerom tima Aždaje, Matijom Markovićem. Član Super lige Srbije dao je u odgovorima na 10 pitanja svoj pogled na igru, Srbiju u njoj i stvarima koje ona nosi.

REKORD



Firefox 3

FIREFOX 3 PREBACIO 8 MILIONA DOWNLOAD-A U TOKU PRVOG DANA

Finalna verzija Firefox-a 3.0 postavila je novi rekord od 8,002,530 preuzetih kopija u toku prva 24 časa od izlaska programa. Rekord je verifikovan od strane Ginisovog komiteta, a u Srbiji je zabeleženo preko 12 hiljada download-a. "Mapa sveta" sa detaljnim podacima može se naći na www.spreadfirefox.com/en-US/worldrecord/



OPERA 9.5 ČETIRI PUTA NADMAŠILA PRETHODNI OPERIN DOWNLOAD REKORD

Opera 9.5 izašla je početkom juna i sa sajta je preuzeta 4.7 miliona puta u toku prvih pet dana, što je skoro pet puta više u odnosu na prethodni "rekord" od milion download-a u prva četiri dana. Takođe, od izlaska verzije 9.0 pre dve godine, duplirao se broj ljudi koji koriste Operu. Više o ovom browser-u na zvaničnom sajtu www.opera.com, a možete se vratiti i na vest o Firefox-u 3.0, ako vas interesuju rekordi...



NVIDIA GEFORCE 9800 GTX +

U cilju odvrćanja dela tržišta od AMD-ovog fenomenalnog Radeon-a HD 4850, nVidia sprema još jednu varijantu GeForce-a 9. Model 9800 GTX+ je praktično overklokovani 9800 GTX koji je overklokovani 8800 GTS. Tako novi GTX+ radi na 738 MHz (675 na GTX), šejderi kucaju na 1836 (1688 na GTX), a 512 MB GDDR3 memorije ostaje na 2.2 GHz. Lepa stvar je što će kartica koštati ispod 200 evra, a regularni GTX skliznuće na cenu postojećih GT modela. Možemo samo da konstatujemo da će ovo leto biti zlatan period za nadogradnju kompjutera novim grafičkim karticama.

RADEON HD 4870 IZLAZI 8. JULA

U trenucima kada budete čitali ovaj dvobroj PLAY! magazina, AMD će zvanično predstaviti novi grafički procesor RV770 i kartice koje će ga koristiti - Radeon HD 4850 se već može naći ponegde, a HD 4870 stiže tek osmog jula, i to u ograničenim količinama. Dupli Radeon HD 4870 X2 izlazi sredinom ili krajem avgusta.

uređuje: Nikola Nešović

TECHWARE



ARCTIC COOLING RC TURBO MODULE

Kul ekipa iz Arctic Cooling-a otkriva najnovije rešenje za hlađenje memorijskih modula zvano RC Turbo Module. Kuler teži 80 grama, ima dva 5mm ventilatora koji se okreću na 1500 obrtaja, tu je šestogodišnja garancija, a sve to košta 9 evra.



PLAY!

Učestvujte u velikoj Play!
Nagradnoj anketi!!!

Pošaljite SMS sa aktuelnim
brojem časopisa Play! na broj
1990 i možete dobiti jednu od
vrednih nagrada.

- Logitech Precision Controller
- Logitech tastatura
- Coolermaster CoolViva G1
- Coolermaster CoolViva PRO
- Igra Team Fortress 2
- Igra UEFA Euro 2008

13th page



Ovom tekstu, svakako, nije cilj da napadne, uvredi ili omalovaži bilo koju naciju ili državu, u njemu se čisto postavljaju stvari onako kako izgledaju za prosečnog srpskog turistu. Možda je upravo taj turista i kriv što je situacija takva kakva je, no to je sada manje važno.

Crna Gora - Jezik je sličan, nećemo reći isti, ali se vrlo dobro možemo sporazumeti. To je plus. Plus je i što je more Jadransko, solidno slano i dovoljno "more" po svim standardima. Do tog mora, doduše, morate stići, pa krećemo lagano sa minusima. Prvi, svakako najveći je najnovija uredba oko "ekološke takse", jer je Crna Gora, kao što znamo, ekološka država. To znači, od, recimo, 10 do 150 evra (izvinjavam se, ne znam tačne cifre) morate platiti za tih 10 dana što ćete biti u CG. Taksa važi godinu dana, ali vi, svakako, nećete biti toliko dugo tamo, a za sledeću godinu već morate vaditi novu taksu. "Paradajz turizam" ovde takođe doživljava veliki udarac, jer postoji specijalna zabrana unošenja više od određene (nedovoljne za 10 dana) količine hrane i pića. To znači da ste prepušteni na milost i nemilost crnogorskim mini marketima, svakako ne sa prijateljski nastrojenim cenama. Ne treba zaboraviti ni na nedostatak (tople) vode, kao i više nego "ljubazne" kelnera i poslugu.



Bugarska - Nekada je možda bilo jeftino, ali sada za odlazak na to "jezero sa nešto soli" morate izdvojiti znatno više novca. Ne treba zaboraviti i da Bugarska nema autoput, te da uvek imate taj strah od "krađe automobila", toliko izražen proteklih godina. Naravno, tu je i velika korupcija i slične stvari, koje, možda, naizgled nemaju direktno uticaja na vas, ali se nekako provlače kroz sve. Naravno, ne treba prenebregnuti činjenicu da im hrana nije baš neka, a roštilj bolje i da ne isprobavate.



Grčka - Najrazvijenija od pomenutih zemalja, Grčka je uvek tradicionalno fino raspoložena prema turistima iz naše zemlje. Naravno, ukoliko uspete da pređete preko višesatnog čekanja na izdavanje vize (čak i ako ste imali zakazan termin za predaju), kao i nimalo jeftinog života tamo, ukoliko ste u apartmanskome smeštaju i nemate doručak, polupansion ili pansion. Srećom, Grci još uvek nemaju nikakva ograničenja povodom nošenja hrane, pa možete, bez ikakvih problema, spakovati sve mesne nereske, paštete, supe iz kesice, i ostale osnovne potrepštine za tih 10 dana u iznajmljenoj kući pretvorenoj u apartmane. Naravno, ovo poslednje je problem naših turističkih agencija a ne Grka, ali ako ništa, možete da jedete Giros!



Turska - Pored Crne Gore, u ovom trenutku najzanimljivija zemlja za sve koji ne žele da gube puno vremena na vađenje vize, i koji žele da budu sigurni da će vizu i dobiti. Jedini problemi Turske su što je (relativno) daleko, i što je - Turska, pa ćete biti u prilici da vidite velike kontraste između bogatih i siromašnih. Neće vam se sigurno dopasti ni to što vas Turci saleću sa svakog ćoška da kupite nešto kod njih, probate meso, sednete da ručate, i tome slično. Ako ste na javnoj plaži, najbolje je da imate samo i isključivo peškir, da ne biste ostali bez novca ili mobilnog telefona.



Egipat - E, to vam je isto kao Turska, osim što poseduje piramide, ali i oružane snage koje čuvaju većinu turista od eventualnih terorističkih napada ili eksplozije nekog automobila bombe. Ako ništa drugo, neki od zaista najlepših odmarališta i destinacija nalaze se upravo u Egiptu, a i ovoga puta je olakšano dobijanje vize za pristup zemlji.

Ovaj tekst je, podsetimo još jednom, editorijalnog i humorističkog tipa, i najverovatnije nema nikakve veze sa stvarnom situacijom u pomenutim državama.



GOOGLE DOCS NUDI PDF PODRŠKU

Google-ov besplatni servis Google Docs osvežen je ograničenom podrškom za PDF format dokumenta – sada PDF-ovi mogu biti upload-ovani, pregledani i deljeni, ali se još uvek ne mogu menjati. Za isprobavanje ovih mogućnosti posetite: <http://docs.google.com/>

SIS SE PRIKLJUČUJE ANTI-INTELOVSKOJ USB 3 KOALICIJI

Iako je Nick Knupffer iz Intel-a "demistifikovao" nadolazeći USB 3.0 standard i specifikacije, grupa konkurentskih kompanija koja planira da napravi sopstveni kontroler dobila je novog člana - SiS se pridružio nVidia-i, AMD-u i VIA-i, u cilju nagovaranja Intel-a da objavi kompletne specifikacije, inače će da počnu sa projektovanjem sopstvenog kontrolera. Ovaj kvartet nezadovoljan je trenutnom politikom Intel-a i tvrdi da lako može da razvije sopstveni novi USB standard, a mi se nadamo da će se sporazumeti, kako ne bi završili sa dva, nekompatibilna formata.



VIRTUAL SHOP
VIRTUAL MASTER SERVIS
 Bul. Mihajla Pupina 85
 011 311 20 49 - 065 847 88 25
 ponedeljak - subota 09 - 21h



WESTERN DIGITAL MY BOOK MIRROR EDITION

U Western Digital-ovoj My Book liniji eksternih hard diskova, svoje mesto našao je i novi dupli dražv Mirror Edition, koji stiže s kapacitetom od 1 i 2 terabajta, koristi USB 2.0 interfejs i može da radi u RAID 1 (mirror) i RAID 0 (striped) modu. My Book Mirror Edition koristi GreenPower diskove, tako da se potrošnja smanjuje do 33% u odnosu na obične, a sve ovo košta 290, odnosno 550 dolara (1 i 2 TB) uz trogodišnju garanciju.

AMD RADI NA ODGOVORU NA ATOM

“Industrijski izvori” javljaju neproverene informacije da AMD sprema sopstveni niskopotrošni procesor, kao odgovor na Intel-ov Atom koji je vrlo atraktivan proizvođačima ultraprenosnih računara. Neimenovani procesor je 64-bitni jednojezgarni x86 kompatibilac koji radi na najviše 1 GHz. Baziran je na K8 jezgru, ima ugrađen DDR2 memorijski kontroler i HyperTransport magistralu na 800 MHz, uz 256 kB drugostepene keš memorije. Koristi 812-pinsko BGA pakovanje, i sa severnim mostom troši najviše 8 W. Nema reči o proizvodnom procesu, ali će verovatno biti 65-nanometarski, pošto 45nm stiže tek za nekoliko meseci.



ITUNES PRODAO VIŠE OD PET MILIJARDI PESAMA

Apple se hvali kako je preko svog onlajn servisa iTunes prodao preko pet milijardi pesama, odnosno audio fajlova. Katalog iTunes-a nudi preko osam miliona numera većine svetskih izdavača, a korisnici dnevno kupuju ili iznajmljuju preko pedeset hiljada filmova.



FLASH



Brothers in Arms: Hell's Highway izlazi 26. avgusta

Ubisoft javlja da nova pučaćina sa tematikom Drugog svetskog rata Brothers in Arms: Hell's Highway izlazi 26. avgusta za PC, PlayStation 3 i Xbox 360. Obećavaju okruženje podložno destrukciji i podizanje gejmplaja na "novi nivo autentičnosti".

Bioshock za PS3 u oktobru

2K Games najavljuje da će Bioshock za PlayStation 3 izaći u oktobru ove godine, i da će sadržati dodatni sadržaj u odnosu na prošlogodišnju PC verziju. Nadamo se da to neće biti samo novi plazmiti.



Uklonjen limit aktivacija za Bioshock

2K Games je uklonio broj dozvoljenih aktivacija Bioshock-a, kao što je obećao prošle godine, tako da se igra sada može instalirati neograničen broj puta i na bilo koji broj kompjutera. Nažalost, SecuROM i obavezna aktivacija ostaju, a iz 2K Games-a kažu da će sigurno izbaciti patch koji i ovo rešava ako jednog dana odluče da ugase aktivacione servere, kako korisnici ne bi ostali sa neigrivom kopijom svoje igre.

O performansama Krajzis: Vorheda

Nemački sajt PCGames.de objavio je deo intervjua sa Cevat Yerli-jem iz Crytek-a, koji kaže da će Crysis Warhead moći da se igra na "high" detaljima u 30 do 35 slika u sekundi, na mašini koja košta oko 400 evra (bez monitora, naravno). Doduše, tako su pričali i za Crysis, ali je Cevat rekao da će unapređenja performansi endžina verovatno biti inkorporirana i u budući patch za Crysis (nakon što Warhead izađe), tako da će igrači u perspektivi napokon moći glatko da odigraju prvi deo igre.



Sin autora Kuma tuži Paramount Pictures

Sin Maria Puza, autora filmskog "Kuma", odnosno serijala The Godfather, tužio je Paramount Pictures zato što mu nisu dali ni dolara od zarade napravljene na igri baziranoj na knjizi i filmovima koji su pokupili brojne nagrade. Njujorčanin Antoni Puza podneo je tužbu u Los Angelesu, a izjavio je da traži najmanje milion dolara odštete zbog kršenja ugovora o autorskim pravima.

Nema PC ekskluziva iz Crytek-a posle Crysis Warhead-a

Crytek je ranije rekao da obustavlja posao sa ekskluzivnim PC naslovima, i da će od sada raditi za sve platforme, ali se ta politika malo promenila, tj. odložena je za jedan naslov. Tako će nedavno najavljeni Crysis Warhead koji stiže na jesen i koristi CryENGINE 2, biti poslednja igra iz ove kuće koja će izaći samo za PC. Razlog je, naravno, visok stepen piraterije na PC računarima, a iz Crytek-a kažu da ne žele da maltretiraju kupce legalnih primeraka nekim apsurdnim metodama koje će svedjeti biti razbijene, kao što je to bio slučaj sa Mass Effect-om, čija je ispravna verzija uveliko kružila pre nego što je igra zvanično izašla u Evropi.



Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Svi se sećamo Chronicles of Riddick-a, sleeper hita od pre četiri godine koji je izašao prvo za Xbox 1 a potom i za PC, i nudio veoma dobar gejmplaj i odličnu grafiku. Sada izlazi rimejk koji će doneti poboljšanu grafiku po aktuelnim trendovima, nove gejmplaj elemente i proširenje u vidu novog poglavlja Dark Athena. Sierra je prošle godine odložila igru i od tada o njoj nije bilo ni reči, ali se predsednik Starbreeze-a sada oglosio i javio da je igra skoro gotova i da izlazi tokom godine.



Postal 2 Share The Pain multiplejer verzija

Running With Scissors izbacio je besplatnu multiplejer igru Postal 2: Share the Pain. Igra sadrži 14 mapa, 25 igrih karaktera, 11 komada oružja i četiri moda igranja. Paket je velik 597 MB, i može se skinuti na Gamershell-u.



Fallout 3 Survival Edition

Bethesda, kreator epskog serijala rolplejig igara po imenu The Elder Scrolls, najavljuje specijalnu verziju Fallout-a 3 za PC i obe konzole – Fallout 3 Survival Edition. Paket se može preorderovati isključivo preko Amazona, sadrži repliku Pip-Boy-a 3000 u prirodnoj veličini, metalnu Vault-Tec lanč-kutiju i ostale stvari iz Collectors' Editiona. Survival varijanta košta 120 dolara za PC, odnosno 130 za konzole.

id Software napušta ESA

Sada je i legendarni id Software napustio Entertainment Software asocijaciju. Nije dat nikakav konkretan razlog za napuštanje ove organizacije, ali je id četvrta firma iz industrije video igara koja je ovo učinila, pa ESA sada broji 24 člana.

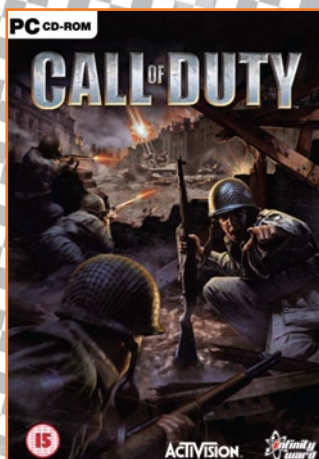


Battlefield 2142 patch 1.50

Ako igrate Battlefield 2142, onda će vam trebati novi patch 1.50 za ovu igru, koji donosi dve nove mape koje je izradila zajednica: Wake Island 2142 i Operation Shingle, zatim nove modove No Vehicles i Conquest Assault, direktnu podršku za widescreen rezolucije bez potezanja za alatima sa strane, ispravke nekih bagova i slično. Download na www.battlefield.ea.com.

Call of Duty: World at War

Peti Call of Duty zvaće se zvanično Call of Duty: World at War, i odvijaće se na pacifičkom području tokom Drugog svetskog rata. Jedan britanski gejming magazin saznaje da će neprijatelji biti inteligentniji, postojaće po prvi put kooperativni prelazak kampanje, a u multiplejer režimu postojaće vozila i squad taktika. Igra izlazi za PC, PS3, 360 i Wii, s tim što izdanje za Wii radi odvojen tim, i verovatno će se poprilično razlikovati od ostalih.



Call of Duty 4: Modern Warfare patch 1.6

Kao što su obećali pre neki dan, Activision i Infinity Ward pustili su novi patch za Call of Duty 4. Paket oznake 1.6 sadrži i četiri nove mape (Creek, Chinatown, Broadcast i Killhouse), filtere za hardcore i oldschool server browser, kao i ispravke za potencijalne DDoS napade hakera. Paket velik dobrih 284 MB može se naći na raznim download sajtovima kao što su AtomicGamer ili Gamershell.

uređuje: Ivan Todorović

FLASH



The Witcher Enhanced Edition odložen za početak septembra

CD Projekt je ponovo odložio izlazak Enhanced verzije prošlogodišnjeg hit rol-pleja The Witcher. Prvo je pomeren za maj, a sada kažu da izlazi početkom septembra, i opet navode da je to zato što hoće da potpuno ispeglaju igru, a pritom obećavaju razne dodatke kao što je video DVD, soundtrack i slično.



Problemi sa DRM zaštitom Mass Effect-a

Neki igrači Mass Effect-a, koji je za PC izašao početkom juna, žalili su se na Community forumima na zaštitu PC izdanja ove igre. Nekima je igra dozvoljavala samo tri aktivacije, a oni sa naprednijim firewall-ovima uočili su da Mass Effect pokušava da šalje razne podatke "kući", umesto da se aktivira i završi posao. Srećom, pa su neki ljudi sa Interneta obezbedili nesmetano offline igranje, a detalje o ovim problemima pogledajte na: masseffect.bioware.com/forums



Najavljen Dungeon Party

Cyanide Studio najavljuje Dungeon Party, besplatnu MMO igru u kojoj će se dva tima takmičiti po raznim pećinama u potrazi za blagom, gde će morati da se bore protiv zamki koje postavlja protivnički tim, kao i zamki i čudovišta iz same pećine. Prvi tim koji izvuče živu glavu i blago je, normalno, pobednik. Igra bi trebalo da izađe krajem godine, a zvanični sajt je www.cyanide-studio.com.

Infinite Undiscovery

Square Enix najavljuje novi japanski rolplej za Xbox 360 po imenu Infinite Undiscovery, koji će izaći 2. septembra u Americi. Kažu da će se okruženje u igri menjati svakim potezom igrača, i da igrači moraju da se oslanjaju na sva čula pri istraživanju sveta (nismo sigurni da li misle i na miris i ukus). U svakom slučaju, to će biti tek osma rolplej avantura za ovu konzolu od njenog izlaska.



Najavljena druga ekspanzija za Neverwinter Nights 2

Posle solidnog Neverwinter Nights-a 2 i njegove fenomenalne ekspanzije Mask of the Betrayer, sprema se novi dodatak za ovaj Dungeons & Dragons rolplej po imenu Storm of Zehir. Autori ciljaju na feeling Baldur's Gate-a (mada napominju da će se poprilično razlikovati od oba prethodnika, ponajviše zbog Overland mape, čime bi SoZ više vukao na princip igranja Fallout-a nego na dosadašnje D&D igre), kampanja bi trebalo da potraje petnaestak sati, i ubaciće nove igrive rase i klase. Biće implementirana i poboljšana ekonomija, tako da će igrači moći da "zavaljaju" svoju robu na crnom tržištu ili preko sindikata.



Uočeno smanjenje grudi na ženskim karakterima u Age of Conan-u

Iako bi se moglo pomisliti da je neki Ned Flanders uputio Funcom-u oštro protestno pismo ili su se igralice žalile da im ženski NPC-jevi u Age of Conan-u prave komplekse - tek, Funcom je potvrdio da su nekim ženskim karakterima u ovoj igri smanjene grudi, i kažu da ovo nije bilo namerno, već je posledica greške u "morph" vrednostima koje određuju veličine delova modela iz prethodnog patch-a. Na vraćanju starih vrednosti radi se intenzivno, i ispravka stiže vrlo brzo.



Dungeons & Dragons Online apdejt

Turbine najavljuje izlazak nove dopune sadržaja u svom ne tako popularnom MMORPG-u po imenu Dungeons & Dragons Online: Stormreach. U igru će biti ubačena nova klasa monaha (Monk), a sam apdejt nosi naziv "The Way of the Monk". Tu će biti i novi pejzaži, tri nove avanture, novi raid-ovi i dodatne solo avanture. Ubačeno je i počasno sećanje na kokreatora Dungeons & Dragons sveta Gary Gyga-a koji je nedavno preminuo, u obliku memorijalnog spomenika nedaleko od Delera's Tomb-a.

Age of Conan performance guide

Pošto aktuelni MMORPG Age of Conan važi za tehnički problematičnu igru, jako zavisnu od hardvera i drajvera, GameSpot je priredio mali performance guide koji će vam pokazati šta treba činiti a šta izbegavati pri sastavljanju mašine za ovu igru. Detaljno ovde: www.gamespot.com/features/6192732/index.html Takođe je korisno posetiti i ovaj mini vodič ukoliko ste vlasnik GeForce 8800 GT kartice: forums-eu.ageofconan.com/showthread.php?t=1887



Downloadabilni sadržaj za Army of Two

Igrači popularne kooperativne pucačine iz trećeg lica Army of Two, koja je izašla odavno za Xbox 360 i PlayStation 3, sada mogu da uživaju u dodatnom sadržaju - 29. maja izašao je besplatni Veteran Map Pack koji je sponzorisao Pontiac, a koji će moći da se skine preko Xbox Live Marketplace-a i PlayStation Store-a. Prva mapa smeštena je u metro u Kijevu, druga u SSC sedište u Majamiju, a tu je timska deathmatch mapa po imenu China Canal Lock. Više informacija može se naći na sajtu igre: www.armyoftwo.com

Splinter Cell Conviction

Engleski časopis Xbox World 360 javlja da je Ubisoft Montreal nezadovoljan dosadašnjim razvojem sledećeg dela Splinter Cell-a (po imenu Conviction), da razmišlja da "resetuje" ceo razvoj i krene od nule. Ovo znači i da igra neće izaći do 2009. ili 2010. godine, a glasine kažu da je Ubisoft krenuo sa razmišljanjem o ovom potezu nakon izlaska i tržišnog prijema Assassin's Creed-a. S druge strane, Ubisoft ništa zvanično ne potvrđuje.





Najavljen Civilization 4: Colonization

Take-Two Interactive objavljuje da je u toku razvoj nove (ovaj put samostalne) ekspanzije za Civilization IV, po imenu prastare igre iste mehanike - Colonization. Kolonizaciju razvija Firaxis Games i izlazi tokom godine samo za PC, a igrači će voditi jednu od četiri evropske nacije u osvajanju i naseljavanju Amerike. Štaviše, Firaxis je planirao da ova ekspanzija bude svojevrsni rimejk klasika iz 1994. godine.



Otkrivena zahtevnost za Spore

Electronic Arts otkrio je minimalnu hardversku zahtevnost za nadolazeću simulaciju života po imenu Spore. To je procesor klase Pentium 4 na 2.0 GHz, 512 MB RAM-a, grafička kartica sa 128 MB video memorije i hardverskim pixel shader-om 2.0 (Radeon 9500 ili jači, GeForce 6100 ili jači) i 6 GB prostora na hard disku. Za korisnike Viste, minimalna količina memorije iznosi 768 MB. Igra izlazi za PC i Mac sedmog septembra, dok je Creature Creator izašao 17. juna. Nintendo DS izdanje po imenu Spore Creatures izlazi istovremeno kad i "veliki" Spore.



Minimalna zahtevnost za Starcraft 2

Sajt ComputerAndVideoGames.com doznao je, a Blizzard još nije potvrdio, minimalnu konfiguraciju potrebnu za igranje Starcraft-a 2. Jedino što je sto posto pouzdano je da će igra raditi lepo na Shader Model 2.0 karticama (GeForce FX serija ga tehnički podržava, ali je loše implementiran, tako da se ne uzdajte u igranje na GeForce-u 5200), a sajt kaže sledeće:

- **Minimalna mašina:** Kartica serije GeForce 7 ili Radeon X1000, sa 256 MB video memorije, Pentium 4 ili Athlon/Sempron 64, gigabajt RAM-a, megabitni ADSL za onlajn igranje.
- **Preporučena mašina:** Kartica serije GeForce 8 ili Radeon 2000, sa 512 MB video memorije, Core 2 Duo ili Athlon X2, 2 GB memorije i 3 Mbit ADSL.
- **Optimalna mašina:** Kartica serije GeForce 9 ili Radeon 3000, Core 2 Duo na 3 GHz ili sličan Athlon X2, 2 GB memorije.

Iako nam ove specifikacije deluju kao da ih je neko smišljao iz zezanja u trenucima dosade, pošto nemaju veze sa Blizzard-ovom decenijskom politikom optimizacije igara za low-end krševе, ne preostaje nam ništa drugo nego da sačekamo šta će Blizzard-ovci reći na ovu temu. Kao i obično, najpametniji potez pri sklapanju kompjutera radi igranja neke igre jeste čekanje da se ta igra pojavi u prodaji, i da se ništa ne kupuje pre toga.



Alone in the Dark izašao u Evropi

Infogrames, u čijem je većinskom vlasništvu Atari, javlja da se u Evropskim prodavnicama video igara pojavio novi Alone in the Dark za PC, Xbox 360, Wii i PlayStation 2. Na opštu žalost, instalaciona procedura traži onlajn aktivaciju, a tu je i ograničen broj aktivacija kao prošle godine u Bioshock-u. Sajt Kotaku još javlja i da neki sajtovi dobijaju pravne pretnje od Atari-ja zbog ranih opisa ove igre, jer kažu da se radi o piratskim kopijama.

 042internet.com

<http://www.042internet.com>

Najbolji ping
na gaming serverima!
Jednostavno povezivanje
Jedinstvena tarifa
Uvek slobodne linije
Plaćanje putem tel. računa

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OČIMA

BESPLATAN PRISTUP
na više od

50

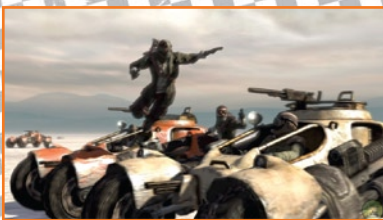
sajtova iz naše mreže!

username: play
password: play

042/420-421

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)



Left 4 Dead odložen za novembar

Doug Lombardi iz Valve-a kaže da je Left 4 Dead, koji treba da izađe za PC i Xbox 360, odložen za novembar, iako je radna verzija već sada dovoljno igriva, i navodi da se slično desilo sa Half-Life-om 2 gde je provedeno pet meseci u izvođenju sitnih završnih radova.

Borderlands i DirectX 10

Corrinne Zu iz Gearbox-a kaže da će njihova futuristička pucačina Borderlands koristiti DirectX 10 funkcije, i to geometry šejdere za bolju preciznost shadow mapa, i virtual texture menadžment za veći kvalitet renderinga. Takođe će osvetljenje i senčenje bolje izgledati u DirectX 10 varijanti, a iz Gearbox-a preporučuju najmanje GeForce 8800 GT, GTX ili novi GTS, iako će igranje na maksimumu biti moguće i na GTS-u sa 320 MB.

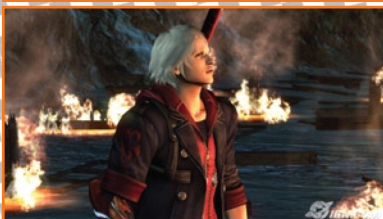


MS poriče kašnjenje DLC-a za GTA 4

Strauss Zelnick iz Take-Two Interactive-a rekao je da downloadabilni sadržaj za Xbox 360 verziju novog GTA 4 neće biti spreman pre početka njihove fiskalne 2009. godine (što je ne znamo tačno kad, ali, u svakom slučaju, upada u ovu kalendarsku godinu). Danas iz Microsoft-a javljaju da će prvi dodaci za GTA 4 ipak stići početkom jeseni i da nema odlaganja. Inače, po nekim informacijama, Microsoft je istresao čak 50 miliona dolara da bi obezbedio ekskluzivnost downloadabilnog sadržaja samo za sopstvenu konzolu.

Devil May Cry 4 PC demo

Capcom izbacuje demo verziju Devil May Cry-ja 4, i to za PC (igra već postoji za obe kompetitivne konzole). Paket težak 804 + 484 MB sadrži desetominutno igranje sa kompletnom boss bitkom, kao i program za testiranje grafičke kartice u DirectX 9 i 10 režimu. Potražite ih na AtomicGamer-u i Gamershell-u.



Najavljen Dark Horizon

Paradox Interactive najavljuje Dark Horizon, svemirsku simulaciju pucnjave koja bi trebalo da se pojavi između jula i septembra. Autori je hrabro porede sa Wing Commander-om i Freelancer-om, obećavaju 22 izazovne misije, prilagođavanje brodova sopstvenom (ne)ukusu, pravljenje oružja, podršku za džojstike i slično.

LucasArts obustavlja interni razvoj igara posle Force Unleashed-a

LucasArts namerava da obustavi interni razvoj igara nakon izbacivanja Star Wars-a: The Force Unleashed, pa će otpustiti oko stotinu zaposlenih. Poznato je da LucasArts ima najmanje još jednu igru u razvoju (Indiana Jones), a svi drugi projekti će, posle zatvaranja game studija, biti prepušteni drugim studijima za dovršavanje.

Prince of Persia: Prodigy

Ubisoft otkriva detalje iz nadolazećeg Prince of Persia: Prodigy. Igra otvara novo poglavlje priče, imaće "ilustrativni" stil prikaza, unapređen borbeni sistem, open-world strukturu i "dinamički AI". Igra stiže za PC i obe konzole pred kraj godine, odnosno pred novogodišnje praznike, a posebna verzija sa svojom pričom i karakterima biće razvijena za Nintendo DS.





≡EUnet za 5≡

1. korak – redovno trčiš do škole (osnovne ili srednje)
 2. korak – osvajaš znanje
 3. korak – završiš školu sa prosekom iznad 4,5
 4. korak – odeš do bilo koje EUnet poslovnice po svoju nagradu
 5. korak – **UŽIVAŠ U BESPLATNOM FLAT DIAL UP-u**
- OD 1. JULA DO 1. SEPTEMBRA**



I sve druge školarce i studente očekuje posebna ponuda:

- dial up od 450 dinara mesečno
- za plaćen jedan mesec EUnet ADSL-a dobijaju se dva



INFOTECH 2008

ICT CONFERENCE AND EXHIBITION

CH 2008
AND EXHIBITION

INFOTECH 2008
ICT CONFERENCE AND EXHIBITION

INFOTECH 2008
ICT CONFERENCE AND EXHIBITION

INFOTECH 2008
ICT CONFERENCE AND EXHIBITION

INFOTECH
ICT CONFERENCE AND EXHIBITION

PLATNI SPONZORI

EKSKLUZIVNI

Infotech 2008.

Od 2. do 5. juna 2008. godine, u hotelu Zvezda u Vrnjačkoj Banji, održana je godišnja konferencija Infotech 2008 koja predstavlja smotru rezultata u oblasti informacionih tehnologija u prethodnoj godini, kao i pregled novih ostvarenja na IT tržištu. Centralna tema skupa je elektronsko poslovanje i njegova primena u svim poslovnim sistemima. Pored toga, posebna pažnja posvećena je primeni informatičkih tehnologija u razvoju telekomunikacione infrastrukture i servisa u raznim sferama. Ono što nas je odvelo na konferenciju su zanimljiva predavanja, među kojima se nalaze i dva organizovana od strane studenata i profesora Fakulteta organizacionih nauka iz Beograda.

Marko Nešović

U priyatnom ambijentu hotela Zvezda, u jednom od najpoznatijih odmarališta u našoj zemlji, i ove godine udomljen je Infotech 2008. Za potrebe izlagača organizovan je veliki prostor koji je obuhvatao tri sale namenjene izlaganju, kao i veliki broj štandova na kojima su pokrovitelji konferencije i drugi predstavljali svoja rešenja vezana za informatičke tehnologije i primenu u najrazličitijim oblastima. Satnica konferencije organizovana je tako da se trajanje prezentacija ograniči na 20 minuta i da se predavači tokom celog dana smenjuju, ostavljajući mogućnost

da se, shodno interesovanjima, biraju adekvatne teme i ostvari kontinuitet u izlaganju. Prezentacije su podeljene u tri dana, i svaka sala imala je redosled i tematiku izlaganja, dok su u pauzama organizovane nagradne igre za prisutne. Među kompanijama koje su učestvovala treba pomenuti: Siemens, IBM, Oracle, HP, SAP, Microsoft, Symantec, kao i naše predstavnike: Telekom Srbija, MTS, Pupin Telekom, Certus, Breza, Pexim i mnoge druge. Program je bio podeljen na oblasti primene informatičkih tehnologija u rudarstvu, telekomunikacijama, elektroprivredi i naftnoj industriji,

elektronskom poslovanju, informatičkim tehnologijama u bankarstvu i u državnim organima.

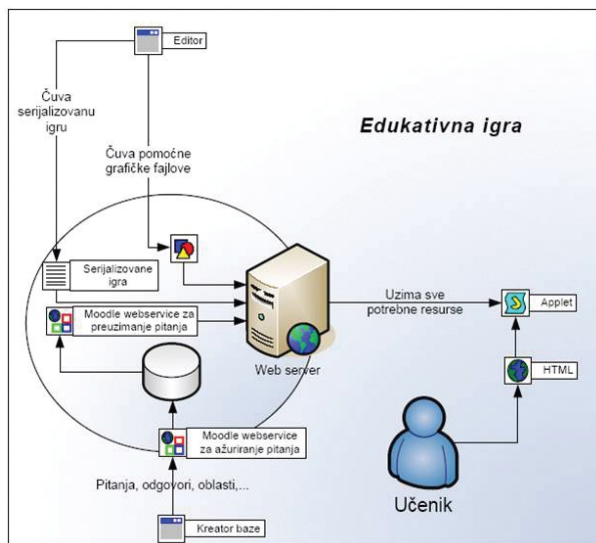
Iako nije predstavljena kao jedna od glavnih tema konferencije, veliko interesovanje vladalo je na izlaganjima vezanim za sferu primene igara u sistemu obrazovanja. Edukativne igre, njihov razvoj i primena, bile su ključne reči koje su se često mogle čuti kod izlagača. Akcenat je stavljen na dva rada koji su se bavili pomenutom tematikom, a koji su deo istraživanja koje se sprovodi u okviru laboratorije za multimedijalne

komunikacije Fakulteta Organizacionih Nauka, pod vođstvom prof. dr. Dušana Starčevića. Prvi rad je delo Miloša Milovanovića i Miroslava Minovića – "XML definicija edukativnih igara".

Na početku je predložen potencijal edukativnih igara kao aktivnog oblika prenošenja znanja i njihov proces izrade. Dosadašnji proces kreiranja edukativne igre podrazumevao je snažnu povratnu komunikacijsku vezu između dizajnera igre i stručnjaka iz date oblasti čije se znanje ugrađuje u igru. Cilj rada bio je predlaganje novog načina definisanja edukativne igre koji bi omogućio da se ove dve uloge odvijaju odvojeno, čime bi svaki od učesnika obavljao samo posao iz uže specijalnosti. Edukativne igre su društvene, kartaške ili kompjuterske igre koje su specijalno dizajnirane da nauče ljude o određenoj temi, prošire koncepte, ojačaju razvoj, razumeju istorijski događaj ili kulturu, ili im asistiraju u razvoju određenih sposobnosti. Akcenat igre je na izazovu za igrača od koga se očekuje da prelazi prepreke čime će dobiti emotivnu satisfakciju. Očekuje se da igra pruži mogućnost da se razvije mašta i da igrač bude uvučen u svet igre kvalitetnom naracijom. U procesu kreiranja igre uočene su dve osnovne uloge: uloga stručnjaka za datu oblast koji ima osnovnu ulogu da integriše znanje u igru i dizajnera igre koji može podrazumevati i tim ljudi sa programerskim i konkretnim znanjima u pravljenju igara. Potrebno je održavati stalnu komunikacijsku vezu između ova dva učesnika tokom celog procesa kreiranja igre.

predefinisanoj strukturi igre i prezentovao je zajedno sa potrebnim znanjem. Taj modul sistema nazvan je interpreter. Zahvaljujući predloženoj strukturi, u mogućnosti smo da prevaziđemo manjkavosti tradicionalnih edukativnih igara i da omogućimo bolju podelu uloga tokom njihovog kreiranja.

Model softverskog sistema koji bi trebalo da realizuje datu strukturu sastoji se iz tri modula: Grafički editor je modul koji će se koristiti u izradi pravila, scenarija i logike igre. Uz pomoć grafičkog interfejsa omogućeno je da se postavljaju okruženja u kojima će biti simulirana igra. Repozitorijum znanja je modul koji će se koristiti za unošenje znanja koje će biti korišćeno u igri. Ono će se unositi u vidu pitanja i odgovora. Ideja je da se, tokom igranja, ta pitanja prezentuju igraču, koji bi odgovaranjem na ista napredovao u igri. Interfejs za komunikaciju sa korisnikom u vidu apleta je modul koji će biti u stanju da interpretira podatke dobijene iz prethodna dva modula, i na osnovu njih kreira igru i predstavi je igraču. Podatke će dobijati iz XML formata (pravila, scenarija i logika) i grafičkih fajlova (okruženje, karakteri...) od prvog modula, a znanja će mu stizati u vidu XML fajla iz drugog modula.



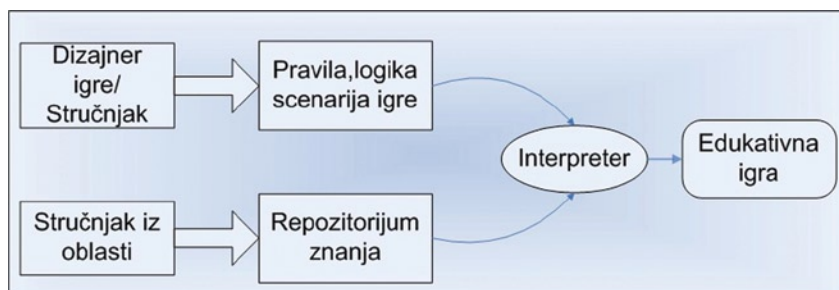
znanja u edukativnim igrama i content management sistemima. Uvodni deo je ponovo rezervisan za priču o primeni igara u edukativne svrhe. Naglašeno je da su igre idealna platforma za prezentovanje novih sadržaja i novih tehnologija, te da istraživanja pokazuju da nisu samo mladi ti koji igraju igre – veliki deo igračke populacije čine i odrasli. Ono što je bitno za celu priču je da se stručnjaci slažu da je nemoguće pripisati negativne efekte igrama dok s druge strane postoje dokazi da igranje igara stvara određene pozitivne efekte koje je moguće detektovati i izmeriti. Nakon puno različitih istraživanja sprovedenih sa ciljem da se pokažu efekti igara na sposobnosti kod dece, nametnuo se zaključak da postoji jaka veza između različitih tipova igara i poboljšanja određenih sposobnosti. Posebno su zanimljive one koje imaju uticaj na intelektualne sposobnosti. Računarske igre imaju potencijal da omoguću izuzetno efikasnu edukaciju, i to iz nekoliko razloga: Obim igara – koje često uključuju veliki broj učesnika, koji se, u nekim slučajevima, meri milionima. Bilo kada, bilo gde – jer igre ne zahtevaju prisustvo u učionici, mogu se igrati bilo kada, a zahvaljujući prenosivim uređajima, i bilo gde. Moždana stimulacija – kao što je poznato, igranje igara stimuliše mozak da se pripremi za proces učenja. Bolje nego klasična lekcija – jer je razumevanje gradiva bolje za oko 30 procenata kada se sprovodi pomoću igara.



Može se uočiti da se svaka edukativna igra sastoji iz dva osnovna dela. Prvi je repozitorijum znanja a drugi skup pravila, logike i scenarija igre. Osnovna ideja prezentovana u radu je da se ta dva dela mogu odvojiti, da bi se uklonila ova jaka veza između stručnjaka i dizajnera igre. Repozitorijum bi služio kao izvor znanja koje bi se plasiralo zainteresovanom tokom igranja. S druge strane, omogućili bi da se kontekst igre, zajedno sa pravilima, logikom i scenarijima, definiše zasebno. Nakon toga postojao bi odvojen softverski modul koji bi tumačio

Akcenat celokupnog rada bio je usmeren na alternaciju klasičnog shvatanja edukativnih igara, i prevazilaženje strukturnog problema razdvajanjem dela koji nosi znanje u edukativnim igrama od dela koji je predviđen da nosi pravila i logiku igre.

Nakon ove, usledila je prezentacija Miroslava Lazovića i Predraga Milutinovića, takođe sa FON-a, saradnika laboratorije za multimedijalne komunikacije, koji se tematikom nadovezuju na pređašnju priču, i govore o primeni repozitorijuma



Kako je akcenat rada bio na samom repozitorijumu znanja i njegovoj primeni, ponovo je rekapitulirano rešenje iz prethodne prezentacije vezano za modularno projektovanje igara. Znanje koje je sadržano u repozitorijumu čuva se u obliku pitanja. Trenutno su podržana dva tipa pitanja: standardno pitanje (zahteva tekstualni odgovor) i pitanje sa više ponuđenih odgovora (zahteva da se odabere jedan odgovor od nekoliko ponuđenih). Svako pitanje je opisano preko određenih parametara: šifra, oblast (matematika, fizika, istorija, itd.), tekst pitanja, odgovor, ponder (težina



pitanja u rasponu od 1 do 4), slika. Neki parametri su karakteristični isključivo za pitanje sa više ponuđenih odgovora: redni broj odgovora i tekst ponuđenog odgovora. Osnovu čitavog repozitorijuma predstavlja MySQL baza podataka, dok je sama aplikacija razvijena u programskom jeziku C#. Svako pitanje iz repozitorijuma moguće je prebaciti u XML format, koji je neophodan za obavljanje sledećih aktivnosti: korišćenje pitanja od strane apleta, gde aplet obavlja kreiranje igre na osnovu podataka koje dobija od grafičkog editora za specifikaciju, dok pitanja dobija upravo u XML obliku i korišćenje pitanja u okviru Moodle CMS-a.

U poslednjih nekoliko godina došlo je do porasta popularnosti sistema za upravljanje sadržajem (Content Management System – CMS). Upravljanje sadržajem je proces koji se definiše kao skup tehnologija i aktivnosti koji treba da omogući upravljanje životnim ciklusom digitalnih informacija. Pod sadržajem se podrazumevaju slike, dokumenta u različitim formatu, audio i video zapisi – bezmalo bilo šta. Svaki sistem poseduje skup alata koji korisnicima omogućava pristup sadržaju i njegovu prezentaciju, kao i upravljanje sadržajem. Jedan od pojava oblika CMS-ova su sistemi za upravljanje znanjem. Ovi softverski sistemi treba da pruže podršku procesu učenja i prezentovanja znanja u obrazovnim ustanovama. Svrha ovih sistema jeste kreiranje virtuelnog okruženja za učenje (virtual learning environment, VLE). U takvom okruženju, profesori i studenti

mogu da komuniciraju na različite načine (elektronska pošta, video konferencija, forumi), profesori mogu definisati različite kurseve i postavljati materijale za učenje koji se odnose na konkretan kurs. Znanje je potrebno organizovati i uskladišiti na odgovarajući način. Samim tim, može se tvrditi da se u osnovi svakog sistema za upravljanje znanjem nalazi repozitorijum znanja. Znanje se ovde pojavljuje u različitim oblicima: tekstovi (članci, radovi, publikacije), elektronske knjige, prezentacije, slike i grafikoni, audio i video zapisi, pitanja i testovi.

Sistemi za upravljanje učenjem postaju sve češće prisutni u okviru standardne nastave na univerzitetima i u školama, ali su od velike važnosti i kada je u pitanju obuka kadrova u okviru preduzeća ili javnih institucija. Ono što ih čini posebno zanimljivim je prisustvo velikog broja načina komunikacije između korisnika, kao i lakoća korišćenja. Istovremeno, korišćenje ovih sistema ne zahteva velike troškove – jer je veliki broj njih besplatan, što je još jedna velika prednost. Postoji više razloga koji su ukazivali na neophodnost povezivanja repozitorijuma znanja i sistema za upravljanje učenjem. Repozitorijum znanja nije zamišljen kao zatvoren sistem, tačnije, kao sistem koji neće biti u stanju da komunicira sa drugim sistemima slične namene. Bilo je potrebno omogućiti korišćenje znanja sačuvanog u okviru ovog sistema u nekom CMS-u. Kao primer korišćenja naveden je Moodle, CMS koji se već nekoliko godina uspešno koristi na Fakultetu organizacionih nauka u Beogradu.

Tokom celokupnog izlaganja, ukazano je na to da računarske igre mogu da posluže kao dobra osnova za edukaciju, i da je moguće kreirati novi obrazovni alat – edukativnu igru. Dati su razlozi zbog kojih se smatra da igre mogu da posluže kao platforma za edukaciju, predstavljena je arhitektura softverskog sistema za kreiranje edukativnih igara i njene osobine, predstavljen je repozitorijum znanja i njegove karakteristike, opisana je veza repozitorijuma znanja i sistema za upravljanje učenjem. Izlaganje je završeno zaključkom da u upravljanju znanjem leži ogroman potencijal. Ako bi se nastavilo istraživanje u ovom pravcu, krajnji rezultat bi bio moćan alat za upravljanje znanjem, koji bi imao izuzetne mogućnosti, i kao deo većeg softverskog sistema, ali i kao samostalna aplikacija. Koristi od ovakvog alata bile bi višestruke – ali bi se, pre svega, omogućila modernizacija procesa edukacije i njegova integracija sa najnovijim informatičkim dostignućima.

Infotech se još jednom pokazao u punom sjaju, i služi kao primer lepo organizovanog sajma informatičkih tehnologija na kom su predstavljene zanimljivosti iz različitih sfera interesovanja. Za čitaoca Play! magazina izdvojen je segment iz trodnevnih prezentacija koji nam se učinio najzanimljivijim, a koji samo potvrđuje da dobar deo budućnosti sistema obrazovanja leži u igrama.

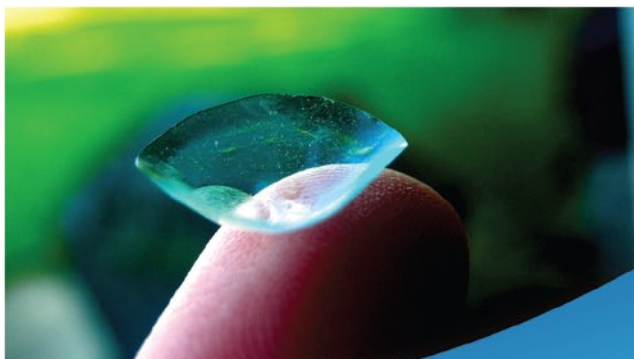
● Mađari dešifrovali pseći lavež

Ako mislite da su senzacionalna otkrića rezervisana za Japance i Amere, varate se. Naše komšije Mađari uspeali su da u 45% slučajeva uspešno prevedu pseći lavež. Čaba Molnar i kolege sa Etveš Lorand Univerziteta su navodno napravili aplikaciju koja ume da identifikuje i klasifikuje lavež. Istraživači su napravili bazu od 6,000 laveža izvedenih od 14 mađarskih ovčara iz 6 različitih situacija. Eto možda načina da otkrijemo na šta psi laju noću i šta zapravo hoće da kažu onom točku kad trče za njim.



● Čip na sočivu

Holivudski futuristički filmovi sve su manje futuristički. Korak bliže njima napravili su istraživači sa univerziteta u Vašingtonu, koji su prilepili električno kolo na kontaktno leće. Kako naučnici kažu, dalje razvijanje ovog poduhvata omogućilo bi "superljudski vid". Sočivo u sadašnjem obliku ne radi ništa drugo nego da povećava nivo svetlosti, ali razvojni tim se nada da će uz dalji rad sočiva vrlo brzo moći da se iskoriste u Iraku i Avganistanu raznim naučnim poduhvatima. Pokusni kunići za eksperiment bili su zečevi, koji "nisu osetili posledice" nakon 20 minuta nošenja. Dobro, sad čekamo ljudsku misiju na Mars, pod pokroviteljstvom guvernera Kalifornije.



Prague-n-Play

1C
1C COMPANY

2 0 0 8

505
GAMES

Prague-n-Play 2008

Novo leto nam je donelo drugu po redu manifestaciju Prague-n-Play, u organizaciji 1C Company. Nastavljajući trend od prošle godine, i ove smo, uz pomoć čeških kolega sa GamePark.cz, bili u prilici da prisustvujemo ovom događaju. Kompanija 1C se i dalje agresivno bori za evropsko tržište. U prilog tome ide kvalitet i raskoš ovogodišnje prezentacije.

autor: Uroš Miletić

Ukoliko vam ime 1C nije poznato, valjalo bi napomenuti da je reč o ruskom izdavačkom gigantu koji, pored distribucije igara na teritoriji Rusije i Istočne Evrope, poseduje i nekoliko manjih programerskih kuća. Na području bivšeg Sovjetskog Saveza, 1C predstavlja ekskluzivnog distributera za kompanije poput Activision-a, Microsoft Games-a, Ubisoft-a i mnogih drugih. Već dve godine traje njihova ekspanzija na prostore Zapadne Evrope i Sjedinjenih Američkih Država, kupovinom manjih lokalnih distributera. U Češkoj, Slovačkoj i Poljskoj je pre godinu dana prisvojena Cenega, koja sada nosi naziv 1C Publishing Europe. O uspehu kompanije u prethodnom periodu svedoči udvostručenje prodaje u odnosu na fiskalnu 2007. godinu, kao i ekskluzivnost u distribuciji novijih naslova poput Assassins Creed-a i Mass Effect-a.

Sama prezentacija protekla je u izuzetno pozitivnoj atmosferi. U kasnijim popodnevним časovima bili smo dočekani u prostorijama ekskluzivnog praškog kafea/kluba Jet Set. Za razliku od prethodne godine, nije bilo nikakvih problema sa novinarskim akreditacijama, te smo se već nakon nekoliko minuta obreli unutar potpuno preuređenog kluba i ispijali svoje piće za dobrodošlicu. Iako smo se ponadali da je došlo do poboljšanja u redovima organizacije, kašnjenje od gotovo sat vremena nas je ostavilo zapanjene. Očiglednog razloga nije bilo, ali pripišimo to slovenskom mentalitetu. Za razliku od skućenog Lions Bar-a, Jet Set je mnogo prostraniji, te su u potpunosti odvojeni prostori za sedenje, prezentaciju i demonstraciju igara. Među posetiocima smo prepoznali mnoga poznata lica od prošle godine, ali bilo je tu i nekoliko novijih.

Nakon što su primljene sve novinarske zvanice, bili smo pozvani da se iz glavne prostorije prebacimo u sporednu, gde je trebalo da se održi sama prezentacija. Naš domaćin te večeri, menadžer za odnose sa javnošću Anatolij Subotin, započeo je izlaganje profilom kompanije, njenim uspesima prethodne fiskalne godine, kao i kratkoročnim i dugoročnim planovima u budućnosti. Od novina bi valjalo izdvojiti kupovinu engleskog 505 Games, čime se 1C definitivno probio i na britansko tržište. Firma sa sedištem u Londonu će u budućnosti biti glavna ispostava za zapadnu Evropu. Učinjen je i proboj na tržište igara za konzole, s obzirom da su započeli distribuciju naslova za Xbox 360 u Rusiji. Uveliko se već radi i na projektu Captain Blood, koji će predstavljati prvi naslov u potpunosti razvijen i plasiran na tržište od strane 1C Company. U završnici



je spomenuta informacija da je od Epic Games-a otkupljena licenca za UT3 endžin, dok je nVidia ustupila prava za korišćenje PhysX-a, stoga bi obe tehnologije valjalo očekivati u budućim naslovima koje budu razvijale podređene programerske kuće.

Nastavak večeri okarakterisala je prezentacija naslova koji će se, pod okriljem 1C, pojaviti do kraja tekuće godine. Prikazani su najnoviji trejleri i demo, praćeni komentarima članova razvojnih timova. Više informacija o samim igrama pružiće vam drugi deo

teksta. Na kraju demonstracije najavljena je i nagradna igra za sve prisutne. Glavnu nagradu, GeForce 9800, odneće onaj koji se pokaže kao najbolji u igri Deathtrack, rimejku auto-moto simulacije s kraja starog veka.

Završetak cele prezentacije doneo je poziv da se nakon posluženja prebacimo u demonstracioni odeljak, gde su nas, na dvadesetak računara marke Barebone, dočekale najnovije stabilne verzije svih prezentovanih naslova. Sakupljanju utisaka i testiranju smo

prionuli sa osmehom na licu. U odnosu na prošlu godinu, prisutni su bili i članovi programerskih timova zaposlenih na većini naslova, te ste dodatne informacije i pomoć mogli da dobijete iz prve ruke.

Finale večeri donelo je vreo barmenski šou i ekstravagantno mešanje koktela. Na izlasku smo mogli da pokupimo svoje poklon torbe, koje su samo zahvalnica svima koji su to večer odlučili da podele sa 1C timom. Mi im od sveg srca zahvaljujemo na pozivu, i nadamo se da će nas i u budućnosti obaveštavati o sličnim promocijama.



Šta smo imali prilike da zaigramo na Prague-n-Play 2008



Cryostasis: Sleep of Reason

Godina je 1968. Mesto, polarna stanica 21 na Severnom polu. U ulozi ste Aleksandra Nesterova, ruskog meteorologa koga su poslali da istraži sudbinu napuštenog nuklearnog razbijača leda. Kako ćete ubrzo saznati, on i nije baš napušten, stoga ćete se posvetiti otkrivanju misterije koja obavlja istoriju ovog broda. Iako je izvedba iz prvog lica, akcenat nije stavljen na prepucavanja sa protivnicima, već na avanturistički deo igre, otkrivanje delova slagalice i mozganje zarad prelaska pojedinačnih deonica. Standardno zdravlje zamenjeno je meračem toplote, pa ćete tokom igre bukvalno biti zavisni od usputnih izvora iste. Cryostasis bi sa tehničke strane trebalo da donese realistično ponašanje snega i leda, kao i dinamičnost sredine u zavisnosti od toplote.



Captain Blood

Captain Blood predstavlja prvu igru za Xbox 360 koja će izaći pod okriljem 1C Company. Zasnovana je na romanima Rafaela Sabatinija, ali u velikoj meri ne prati radnju istih. U većem delu igre vodićete samog kapetana, sukobljavati se sa protivnicima pomoću hladnog i vatrenog oružja. Borbe bi trebalo da začini sistem kombosa i završnih udaraca, koje postepeno možete unapređivati. Na kraju svakog nivoa očekuje vas sukob sa kraljicom koji će biti prikazan u vidu interaktivnog filma. Neizostavni deo igre predstavljaju i borbe na moru, kada ćete biti u prilici da upravljate svojom piratskom lađom i napadate, kako protivničke brodove, tako i priobalne gradove.



Tokom demonstracije igara, imali smo priliku da porazgovaramo sa nekolicinom ljudi koji su zaduženi za rad na određenim projektima u okviru 1C. Posebno voljan da sa nama podeli svoju viziju bio je Kamil Bilzinski, glavni dizajner na projektu NecroVisioN.

Play!: Čao, Kamile, možeš li da se predstaviš čitaocima magazina Play!?

Kamil Bilzinski: Naravno. Moje ime je Kamil Bilzinski iz Farme 51, programerske kuće sa sedištem u Poljskoj.

Play!: Koja je tvoja uloga na farmi?

Kamil Bilzinski: Zadužen sam za grafiku i vizuelne efekte u igrama, počev od koncepta, pa sve do finalnog proizvoda. Ja sam onaj koji je odgovoran za vizuelnu prezentaciju cele igre, stoga nosim ogroman teret na svojim leđima. Ako ne odradim svoj posao dobro, ceo projekat bi mogao katastrofalno da se završi.

Play!: Možeš li nam reći nešto o prethodnom radu svoje kompanije?

Kamil Bilzinski: Do sada smo se uglavnom bavili pravljenjem modela i grafičkim dopunjavanjem igara. Projekti na kojima smo radili uključuju Medal of Honor: Allied Assault, Painkiller i njegovu ekspanziju Painkiller: Battle Out of Hell.

Play!: Znači vi ste odgovorni za Painkiller?!

Kamil Bilzinski: Da, da, naš rad na tom projektu je bio pozamašan, i drago mi je što je imao tako dobar odziv kod igračke populacije.

Play!: Na čemu trenutno radite?

Kamil Bilzinski: Od firme koja je bila zadužena isključivo za grafičku prezentaciju, prerasli smo u punokrvnu programersku kuću. Naš pilot projekat je NecroVisioN, na kome radimo u saradnji sa 1C Company.



Death Track: Resurrection

Reč je o rimejku arkadne trkačke simulacije iz 2000. godine. Ista je vukla inspiraciju iz dobro nam poznatog naslova po imenu Rollcage, te očekujte sličan nivo igrivosti i šarenila. Nastavak Resurrection je evoluirao iz stripolike grafike u nešto ozbiljnije okruženje, ali je prvobitan sistem trkanja i prepucavanja sa protivnicima ostao isti. Vozićete se u postnuklearnim sredinama, opremiti svoje vozilo novim oružjem i štitovima i uništavati, kako svoje protivnike, tako i okolinu. Ovo je koncept koji, ako bude ispravno implementiran, obećava sate i sate zabave.

IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

Konačno smo dočekali rimejk legendarne simulacije letenja iz davne 2000. godine, ovog puta u izdanju za konzole. Tvorci obećavaju dva moda igranja, arkadni i simulacioni, kako bi se zadovoljila armija fanova prethodnog naslova, ali i buduća igračka populacija. Na raspolaganju će vam biti pregršt autentičnih lovaca, borbenih aviona i bombardera iz Drugog svetskog rata. Kampanja će sadržati pedesetak misija, raspoređenih na pet vazdušnih ratišta širom Istočne i Zapadne Evrope. Naslov je još uvek u početnoj fazi, ali smo bili u prilici da isprobamo jednu nedovršenu misiju.

NecroVisioN

Sredina Prvog svetskog rata nalazi vas u ulozi američkog dobrovoljca u prvim redovima Savezničkih trupa. Nakon što vaša jedinica ostane napuštena iza neprijateljskih linija, prinuđeni ste da nađete zaklon u nepoznatom bunkeru, gde otkrivete da nije sve onako kao što izgleda. Ubrzo dolazite do saznanja da se u Podzemlju, kao i na površini, vodi rat između vojski vampira i demona, gde su, iz neobjašnjivog razloga, ovi prvi dobri, a drugi zli. Uz pomoć kombinovanog ljudskog, vampirskog i demonskog naoružanja, potrudite se da proterate ove zle tamo odakle su došli, i time spasete sebe i čovečanstvo. Tvorci obećavaju autentično oružje iz Prvog svetskog rata, unikatne neprijatelje i lokacije, kao i nestandardan FPS doživljaj. Lično bih želeo da se sve obećano ispuni.



Play!: Koliko je vaš prethodni rad uticao na novi projekat?
Kamil Bilzinski: Potrudili smo se da iz igara poput Painkiller izvučemo najbolje elemente i iskoristimo ih u dizajniranju NecroVisioN-a. Pritom mislim na inovativno oružje, neprijatelje i priču. Sama igra koristi modifikovani endžin koji je pokretao Painkiller.

Play!: Imali smo prilike da igramo NecroVisioN na istom ovom događaju pre godinu dana, ali je tadašnja verzija bila samo nekoliko meseci stara. Šta se od tada promenilo?
Kamil Bilzinski: Previše toga. Priča je zaokružena, dizajniran je ostatak nivoa i neprijatelja, i utvrđena je lista moći i oružja koje će igrač imati na raspolaganju. Istovremeno se radilo na stabilnosti igre i snižavanju hardverske zahtevnosti. Možemo slobodno reći da je NecroVisioN ušao u poslednju fazu pre definitivnog izlaska.

Play!: Znači, igra je skoro gotova?

Kamil Bilzinski: Još uvek se radi na teksturama i modelima. Potrebno je ubaciti u igru najzahtevnije grafičke elemente. Posle toga preostaje period optimalizacije i ispravljanja bagova.

Play!: Kada očekujete da se NecroVisioN pojavi u prodavnicama?

Kamil Bilzinski: Tačan datum izlaska ne zavisi samo od nas, već i od volje i mogućnosti izdavača. Ja bih prognozirao termin do kraja tekuće godine.

Play!: U ime nas i naših čitalaca, zahvaljujemo ti na ovom razgovoru.

Kamil Bilzinski: Nema na čemu, prenesite im moje srdačne pozdrave!

Retro Play! Leto 1998.

Konačno – leto, vreme odmora, plaža, i mnogo toga što bi moralo da odgovori ljude od sedenja pred kompjuterom. Ipak, i u ovo doba godine izlaze dobre igre, a mi ćemo naš karusel memorija započeti jednom koja se, skoro sasvim prikladno, odvija isključivo na pesku...



Dune 2000

Nakon što su Command & Conquer serijalom seli na tron RTS igara, Westwood-ovci su počeli da uživaju na lovorikama. Umesto unošenja noviteta, ili bar poštovanja sopstvenog stila, odlučili su se za reciklažu onoga što ih je učinilo slavnim. Prva igra koja je izbačena čisto reda radi, a bez ikakve šanse da se suprotstavi Starcraft-u, bila je Dune 2000. Pomalo je tužno što je rimejk igre koja je za RTS značila isto što i Wolf 3D za FPS, urađen na ovaj način. Ok. Grafika je bolja, ali nije revolucionarna kao što je bila 1993. Zvuk je ok. Pozitivno je i što igra mnogo više liči na Lynch-ov film, i to je otprilike to. Tamo gde Dune 2000 najviše razočarava je na najvažnijem mestu – igrivosti. Balans jedinica je lošiji nego što je bio pet

godina ranije, i ovde je najizraženija boljka koja je česta i u C&C-u, preterano oslanjanje na tenkove. Misije su neinspirativne. A najveći problem je, svakako, nedostatak tempa koji bi ovu igru učinio zanimljivim akcionim RTS-om. Šteta.

Motocross Madness

Već prvi napadi Microsoft-a na tržište video igara bili su jako kvalitetni. Pritom su napadali žanrove koji nisu bili previše forsirani, a jedan od primera za to je i Motocross Madness. Već u prvom pokušaju pogođen je pravi odnos između simulacije i arkade, grafički endžin bio je sasvim dobar za to vreme, a ubačeno je dovoljno modova za igru da se igrači zadrže. Postoje dva tipa trka po otvorenim ili zatvorenim stazama – na krugove uz dosta akrobacija koje su svojstvene moto-kros sportu, a tu je i Baja mod koji će testirati izdržljivost vozača do krajnjih granica. Naravno, tu su i akrobacije na motoru koje su možda i najzanimljivije na početku, ali su isuviše jednostavne za izvođenje i umeju brzo da dosade. Kasnije je Motocross Madness 2 nadmašio original, ali je ovo i danas jako zabavna igra.



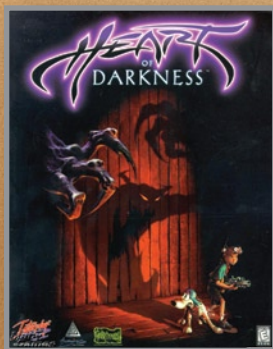
Tenchu: Stealth Assassins

Postoji krug ljudi koji smatra da je Tenchu najbolja igra sa nindžama u glavnoj ulozi. Acquire studio je preuzeo platformsku arkadu iz Tomb Raider-a, dodao na to malo Bushido Blade-a, a onda i svoje tajne sastojke (iste godine viđeni i u Thief-u), i došao do hita. Igrač u ulogu jednog od dvoje ponuđenih majstora nindučua Rikimaru-a ili Ayame, treba da eliminiše svoje mete i njihovu odbranu. Naravno, pošto su u pitanju nindže, jasno je da je, pored umeća, prilikom obračuna jako važno biti nevidljiv i potpuno tih. Kako bi to postigli, glavni junaci na raspolaganju imaju oruđa koja mogu da koriste na najrazličitije načine. Iako je "stealth" fazon mnogo puta iskorišćen u prethodnih 10 godina, Tenchu ga je odlično iskoristio,

i ova igra je i danas vrlo igriva. Najveći problem kod popularnosti ovog naslova je to što je igra izašla samo za PSX. Ipak, kultni status održavan je nastavcima na raznim platformama tokom godina, a Tenchu 4 bi za japansko tržište trebalo da se pojavi tokom oktobra, i to na Wii-ju.

Jazz Jackrabbit 2

PC nikada nije bio igračka mašina na kojoj dominiraju platformske igre, naročito ne kao takozvani triple-A naslovi. Međutim, shareware tržište koje je cvetalo sredinom devedesetih donelo je nekoliko pravih dijamanta ovog žanra. Jedan od njih je i Jazz Jackrabbit 2. Jazz i njegov mlađi brat Spaz ponovo moraju da zaustave zlog genija – kornjaču Devan Shell-a, i spasu svoju vrstu. Igra je izuzetno brza, nivoi su duhoviti i sjajno osmišljeni, kao i protivnici i oružje i oruđe koje glavni junaci koriste. Zanimljiv je i tok priče u kom se svaki nivo odvija u sve daljoj i daljoj prošlosti. Jednostavno rečeno – Jazz Jackrabbit 2 je igra koju svi ljubitelji 2D platformi moraju da imaju u svojoj kolekciji.



Heart of Darkness

Pored platformskih igara koje se baziraju na akciji i brzini, ima i onih koje se bolje snalaze kada se od njih traži zagonetka i logičko zaključivanje. Jedna od tih igara je Heart of Darkness (od ljudi koji su radili Another World i Flashback). Glavni junak, deččić Andy, svojim svemirskim brodom kreće iz predgrađa u kom živi u potpuno drugi svet, da bi spasio svog najboljeg prijatelja – psa Whiskey-a. Nakon pada svemirskog broda, prinuđen je da se kreće kroz gomilu ekrana (u igri nema skrolovanja), od kojih svaki predstavlja po jednu zagonetku koje su često delovi većeg problema. Tu su, naravno, i raznovrsna čudovišta i karakondžule koje ometaju našeg mlađahnog heroja. Grafika je odlična, zagonetke su prilično zabavne, i igri je na putu ka legendi žanra stalo na put to što je previše kratka i, ipak, nema toliko mogućnosti za ponovno proigravanje kao što je imao, recimo, Oddworld: Abes Oddysee.

Commandos: Behind Enemy Lines

Koliko god da je Dune 2000 razočarao velike stratege u leto 1998., toliko ih je oduševila igra Commandos: Behind Enemy Lines. Retko originalna igra, sa sjajnim vidom strategije i taktike, pritom dočarana sjajnom grafikom, zanimljivom pričom i odličnim zvukom. Kroz raznolike scenarije koji su uvek različiti i nikada nisu dosadni, igrač vodi grupicu komandosa koji su specijalizovani u određenim oblastima. Cilj igre je savladati naciste, koristeći pravog komandosa na pravom mestu u pravo vreme. Iako svaki od 20 scenarija koje treba savladati ima optimalnu rutu, moguće je proigrati misije više puta i biti poprilično kreativan u rešavanju problema, što je samo dodatni plus. Igra koju vredi igrati i danas.



Sensible Soccer '98

Najlošiji deo, po mnogima najzabavnije fudbalske igre ikada je igra kojom ćemo zaokružiti ovaj "dvobroj" Retro Play!-a. Prvo što se da primetiti je nedostatak World of Soccer u imenu, odnosno nedostatak veličanstvene karijere koja je krasilaprethodne SWOS naslove. Tu je i novi izgled igre, koji svojim nesretnim 3D prikazom samo ispada smešan, a ne simpatičan što je zaštitni znak serijala, u odnosu na tadašnje naslove. Sve to ne bi bilo tako strašno da je igra iole zanimljiva, no promene u odnosu na prethodnike su bile prevelike da bi se fanovi navikli, a igra nije donela ništa što bi privuklo igrače simulacija fudbala i Sensi 98 je pao u zaborav.



THE INCREDIBLE HULK

Edge of Reality/SEGA

Izlazi: Jun 2008.

Web: <http://incrediblehulkthegame.marvel.com/>

The Incredible Hulk

Pre dobrih pet godina pojavila se prva bioskopska ekranizacija stripa o neverovatnom Hulk-u, u režiji Ang Lee-ja. Kritika nije bila jednoglasna – da li je u pitanju prosečan akcioni film ili najgora ekranizacija stripa ikada? Igra koja ga je pratila, iz tadašnjeg Vivendi Games-a, bila je sasvim korektan izvor razonode. Interesantno, nekoliko godina kasnije, vlasnici konzola mogli su da uživaju u onome što slovi za jednu od najboljih igara po stripovima svih vremena – The Incredible Hulk: Ultimate Destruction iz Radical Entertainment-a.



INCREDIBLE

TM

Dragan Kosovac

Kako letnja bioskopska mašina neumoljivo traži nove i preživlja stare predloške, ovog leta dobijamo još jednog bioskopskog Hulk-a. Samim tim, njega mora da prati igra na svim platformama. Ironično, glavni Hulk-ov protivnik u ovom filmu je niko drugi do Abomination koji je bio poslednji bos u Ultimate Destruction-u. Sreća u nesreći je da, bez obzira na to kakav je film, igra će biti manje-više kopija Radical-ovog hita, istina sa pričom koja dotiče aktuelni film i svežom grafikom. Ako ništa drugo, bar će korisnici PC-ja moći da vide iz prve ruke kakva je to igračka mehanika proslavila Ultimate Destruction na konzolama.

Dok je prvi film bio nova varijanta originalne priče, ovaj Hulk zatiče Dr. Bruce Banner-a kako beži od vojske koja želi da ga koristi kao oružje, dok paralelno pokušava da nađe lek za svoje stanje. Kada naučnici pokušaju da kopiraju Hulk-a, nastaje Abomination, čudovište čija se snaga i sposobnosti mere sa Hulk-ovim, ali bez kakve-takve kontrole koju Banner ima nad zelenim stvorom koji čuči u njemu. Osim događaja iz filma, igra The Incredible Hulk imaće brojne mini igre i dodatne zadatke inspirisane strip-serijalom. Takođe, prateći uspešnu formulu Ultimate Destruction-a, Hulk će moći da uništava sve oko sebe. Igra je smeštena u virtuelni New York koji predstavlja mešavinu stvarnog grada i njegove strip-inkarnacije, odnosno, pored Empire State Building-a

i Central Park-a, tu su i lokaliteti poput redakcije Daily Bugle-a ili Dr. Strange-ovog sanktuma. Naravno, ovim gradom možete potpuno slobodno da se krećete, lutate i verete po zgradama, ali, u pravom duhu Hulk-a, glavna zanimacija će vam biti da rušite sve pred sobom, što i nije tako loše, jer će ovo ponekad da vodi do skrivenih zona. Takođe, komadi ruševina su, kao uostalom i okolni saobraćaj, uvek dobrodošlo oružje. Zatim, tu će biti i dobar stari rage metar – što više bola i besa, to češće aktiviranje specijalnih poteza ili sposobnosti za Hulk-a. U sličnom duhu – što veće razaranje i lomljava oko vas, to više poena između zadataka za unapređivanje Hulk-ovih veština.

Kako je ovo igra rađena prevashodno po filmu, većina glavnih glumaca iz istog, od Edward Norton-a i Tim Roth-a do Liv Tyler i William Hurt-a, pozajmili su, kako svoj

glas, tako i svoj lik karakterima u igri. Osim sukoba sa Abomination-om koji prati događaje viđene na filmu, u igri ćete moći da odmerite svoje snage sa brojnim Hulk-ovim protivnicima iz stripa, kao što su Bi-Beast ili Iron Man u Hulkbuster oklopu. Da li će The Incredible Hulk uspeti da dostigne visoku lestvicu kvaliteta koju je pre tri godine postavio Ultimate Destruction ili će bar imati snage da se izdigne iznad proseka u moru igara po letnjim bioskopskim hitovima, videćemo uskoro. U svakom slučaju, ako su se dizajneri iz Edge of Reality-ja dovoljno trudili da ispoštuju smernice koje su im postavile kolege iz Radical Entertainment-a, dobićemo, u najgorem slučaju, solidnu zabavu za publiku kojoj se sviđa film. Od igre koja prati bioskopski blokbuster, i više nego dovoljno.





SILENT
HILL

The Collective/Konami
Izlazi: Krajem 2008.
Platforma: Xbox 360, PlayStation 3
Web: <http://silenthillhomecoming.net/>

Silent Hill: Homecoming

Mnogi smatraju da je survival horror nastao pojavom Alone in the Dark serijala početkom devedesetih. Oni sa još boljim pamćenjem će pre njega možda pomenuti Project Firestart za Commodore 64, ali jedno je neosporno – tek je Capcom-ov Resident Evil doneo planetarnu popularnost ovom podžanru, kada je 1996. objavljen za PlayStation, a nešto kasnije i za PC, odnosno Saturn. Sledeći istu viziju, Konami je nedugo zatim predstavio, koncepcijski sličan, Silent Hill, koji je takođe zabeležio veliki uspeh, mada neki od poslednjih nastavaka nisu sijali tako sjajno kao original. Zaista, hiperprodukcija je pomalo zasitila igrače (za PlayStation 2 su objavljena čak 3 dela za samo nekoliko godina) koji su uz to imali osećaj da se serijal vrlo malo menja, za razliku od Resident Evil-a 4 koji je pokupio sjajne kritike upravo zahvaljujući novinama koje je doneo. Očigledno shvativši da su potrebne promene, Konami je izradu Silent Hill: Homecoming-a (ranije poznatog samo kao Silent Hill 5) pomalo iznenađujuće poverio američkom studiju The Collective, do sada možda najpoznatijem po Buffy the Vampire Slayer igrama za prethodnu generaciju konzola.

SILENT HILL HOMECOMING

Vladimir Dolapčev

Homecoming vas postavlja u ulogu 22-godišnjeg Alex Shepard-a, ratnog veterana koji se vraća kući nakon jedne od svojih prekookeanskih misija. U rodnom Shepherd's Glen-u dočekaće ga vest o stravičnoj sudbini njegove porodice – otac i mlađi brat su nestali, a majka se nalazi u teškom psihičkom stanju. Tragajući za njima, put ga odvodi u misteriozni Silent Hill, gde će mu jedino društvo praviti Elle, njegova prijateljica iz škole, za koju još nije sigurno da li ćete moći da je kontrolišete ili će za to konstantno biti zadužen AI.

Činjenica da je dobar deo svog života glavni junak proveo u ratovima, znači da će u Homecoming-u borba biti daleko kreativnija nego ranije. Tako će postojati više vrsta napada koji se mogu kombinovati, kao i šansa da npr. direktno odrubite glavu protivniku. Važnu ulogu igra i defanziva, tako da Alex može da izbegava udarce, smanjujući oštećenje koje trpi ili stvarajući prostor za kontranapad.

Neprijatelji će i dalje biti vrlo bizarni,

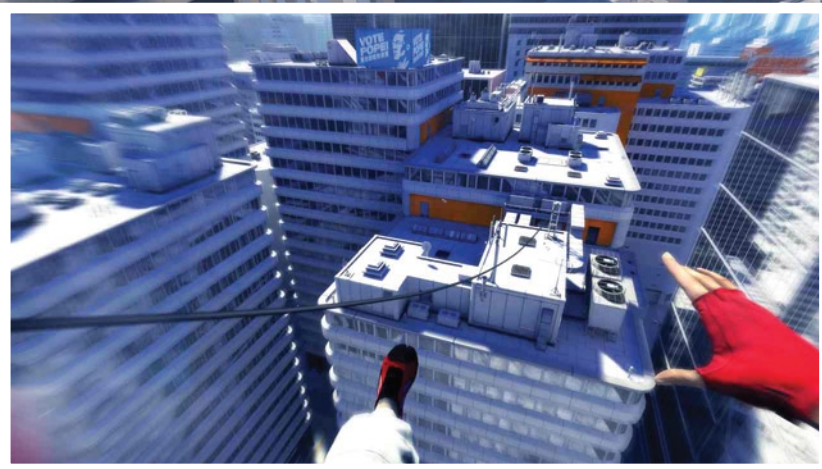
možda čak i previše kada se poredi sa kreaturama iz Resident Evil-a, a neke od njih, poput deformisanih medicinskih sestara, sretali smo i u prethodnicima. Autori obećavaju da će njihova inteligencija biti na višem nivou nego do sada, što znači da će biti u stanju da bolje izbegavaju napade, ali i da zadaju udarce. Pritom, više nećete moći da jednostavno protrčite pored njih ili da se sakrijete iza vrata ako želite da ih izbegnete. Zahvaljujući realističnoj implementaciji fizičkog modela, svi predmeti u igri reagovaće ako dođete u kontakt sa njima, što može da uzrokuje privlačenje neželjene pažnje.

Za napredovanje će povremeno biti neophodno da rešite poneku zagonetku u duhu prethodnika, ali je sreća što će one uglavnom biti vezane za jednu konkretnu lokaciju, bez obzira što razvojni tim obećava da ćete imati ogromnu slobodu kretanja. Ipak, najinteresantnije zvuči informacija da igra ponovo ima veliki broj mogućih završetaka, na šta će isključivo uticati odluke koje budete donosili. Naravno, izvođenje je i dalje iz trećeg lica,

s tim što ga možete pomeriti u prvo, ako želite da bolje osmotrite okolinu, dok je desna analogna palica rezervisana za slobodno rotiranje kamere.

Treba li uopšte napominjati da Homecoming izgleda daleko bolje od svih prethodnika, što je i logično s obzirom da je rađen samo za sadašnju generaciju konzola, a to se najviše primećuje po daleko kvalitetnijim teksturama i višoj rezoluciji, ali i velikom broju elemenata sa kojima možete vršiti interakciju. Ipak, to je i dalje Silent Hill na koji smo navikli – u njemu dominiraju magla i sivi tonovi, u kombinaciji sa raznim grafičkim filterima još jednom zaduženim da vas isprepadaju. U istu svrhu ponovo je angažovan Akira Yamaoka, čija će muzika kao i ranije doprinositi jezivoj atmosferi.

Ključ uspeha ove igre će, definitivno, biti daleko interesantnija borba i, nadamo se, kvalitetna priča koja bi mogla da uspešno anulira nedostatak nekih većih inovacija. Ako Konami u tome uspe, sigurno će povećati i standarde onoga što očekujemo od Resident Evil-a 5.



EA Digital Illusions CE/Electronic Arts

Izlazi: Krajem 2008.

Platforma: PC, Xbox 360, PlayStation 3

Web: www.dice.se

Mirror's Edge

Već letimičan pogled na Mirror's Edge mora da izazove uzbuđenje kod svake osobe sa pulsom, čak i ako sebe nikada niste smatrali ljubiteljem igara iz prvog lica. Jednostavno, projekat na kojem već duže vreme radi švedski DICE (u novije vreme poznat po Battlefield serijalu), predstavlja nešto suštinski potpuno i, usuđujemo se da kažemo, dovoljno revolucionarno da u potpunosti zaslužuje silnu pažnju koju dobija od kada je stidljivo predstavljen pre nekoliko meseci.

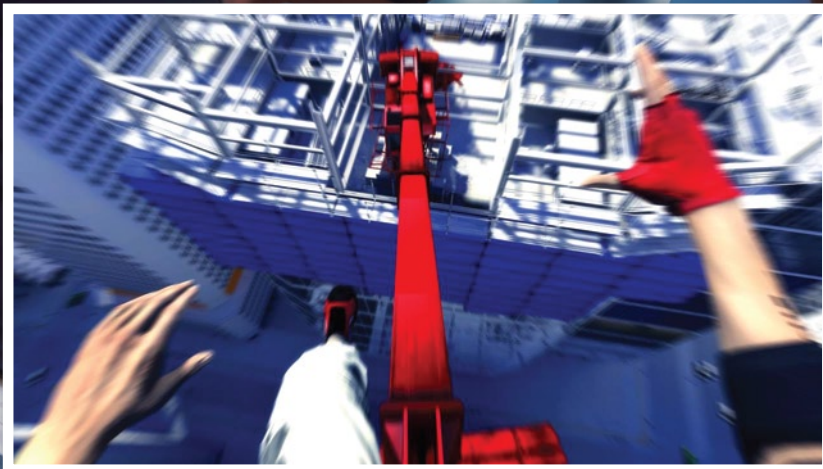
autor: Vladimir Dolapčev

U neku ruku, bilo je i vreme za tako nešto, jer je potpuni fokus stavljen na lika kog kontrolišete, tako da je, slobodno se može reći, Faith prvi protagonist jednog FPS-a koji će vas ubediti da se nalazite u koži jednog živog bića. Ako je suditi po do sada prikazanim trejlerima, razvojni tim definitivno zna kako to da uradi, iako je taj zadatak vrlo teško ostvarljiv, naročito kada se zna da ovo ostvarenje nema nikakve žanrovske sličnosti gotovo ni sa jednim drugim naslovom. Grubo definisano, Mirror's Edge pripada akcionim ostvarenjima, ali, iako ćete i ovde imati priliku da se upustite u direktne sukobe vatrenim oružjem, akcenat će biti bačen na izbegavanje direktnih konfrontacija, u čemu će vam najbolje pomoći upravo akrobatske sposobnosti glavne junakinje, koje najbolje dolaze do izražaja u okruženju u kom je smeštena igra. Kompletan radnja smeštena je u megapolis budućnosti, koji se, za divno čudo, ne uklapa u često viđenu sliku

apokaliptičnog okruženja. Naprotiv, svet u kom se nalazite je naizgled idiličan, i može se reći, predstavlja pravi praznik za oči kojim dominiraju čisti tonovi bele i jarke boje poput crvene, narandžaste ili plave, uz gotovo potpuno odsustvo sivih i zelenih nijansi. U gradu u kome nema kriminala, a građani slobodno šetaju ulicama, sve deluje savršeno, ali se iza toga krije vrlo represivan režim koji drakonskim kaznama i neviđenim stepenom kontrole definiše šta se sme a šta ne, tako držeći svo stanovništvo pod kontrolom, ali i u stalnom strahu. Govoreći o ovom elementu, ljudi iz



DICE-a kažu da su samo naglasili neke pojave koje postoje i u današnjem društvu (pogotovo nakon događaja 11. septembra u Njujorku), postavivši pritom vrlo jasno pitanje – koliki stepen lične slobode ste spremni da žrtvujete zarad interesa cele zajednice? Faith, naravno, spada u malobrojne pojedince koji se odupiru tome, i svoj život posvećuje opasnom kurirskom poslu za potrebe lokalnih gangstera, jer je tradicionalni način komunikacije telefonima potpuno onemogućen zbog prisluškivanja. S obzirom na to da je upotreba prevoznih sredstava strogo ograničena i dostupna samo privilegovanim, a ulice prepune paramilitarnih snaga, sve svoje akcije izvodite nekoliko desetina, pa i stotina metara iznad zemlje, na modernim neboderima, praktikujući parkour. Kombinujući svoje veštine, Faith će skakati s krova na krov zgrade, balansirati na gredama na ogromnim visinama, ali, pre svega, za razliku od bilo čega što smo videli do sada, neće biti pokolebana



zidovima i ogradama visine jednog metra. Njih ćete uvek moći da savladate, i to na više različitih načina. Upustite se u sprint, i videćete ruke glavne junakinje kako prave odgovarajuće realistične pokrete kroz vazduh, dok kamera verno prati pokrete glave. Ako postignete dovoljnu brzinu, moći ćete iz trka da savladate gotovo svaku nižu prepreku, umesto da alternativno, to činite iz mesta. Upravo zahvaljujući izuzetnoj animaciji ekstremiteta (samo ruke imaju 300 različitih pokreta, za razliku od standardnih FPS-ova gde ta brojka nije veća od 30) i kameri koja se jedino fokusira da realistično dočara vaše pokrete, osećaj koji dobijate u prostoru je izuzetan, čime će se, nadamo se, omogućiti anuliranje prednosti koju tradicionalno ima pogled iz trećeg lica. Dodatni način da se postigne što veća preglednost odnosi se na odsustvo bilo kakvog interfejsa, što je takođe intrigantna novina. Kao što rekosmo, Faith je uglavnom u ulozi begunca, ali ćete u retkim sukobima sa organima reda moći da im oduzmete oružje (sledeći definisani niz akcija na ekranu) onesposobite ih, a zatim se, verovatno, i brzo rastanete od sredstava za eliminaciju, jer će vam značajno limitirati toliko značajnu pokretljivost. Takođe, izvesno je da neće biti slobodnog tumaranja gradom kao u GTA i sličnim igrama – umesto toga, imaćete jasno definisane zadatke, ali

ćete njih moći da ispunite na nekoliko načina, što garantuje određenu dozu uvek poželjne nelinearnosti.

Činjenica da se Mirror's Edge paralelno objavljuje za PC, PlayStation 3 i Xbox 360, znači da je reč o klasičnom multiplatformskom ostvarenju koje će na sva 3 sistema izgledati potpuno identično (uz podrazumevanu činjenicu da ćete se na PC-ju igrati u daleko višim rezolucijama, jer će ona na konzolama biti fiksirana na 720p), nikako ne utiče negativno na sliku koju imamo o grafičkim potencijalima igre, iako njih DICE za sada uopšte ne stavlja u prvi plan. Dizajn samog okruženja i, već pomenuta, neobična paleta boja su elementi koji ovaj naslov izdvajaju od bilo čega što smo videli do sada, a za sve to je zaslužan moćni Unreal Engine 3, dodatno unapređen kada je reč o svetlosnim efektima.

Bez preterivanja, zbog ekstremno interesantnog izvođenja i grafičkih rešenja, Mirror's Edge je igra koju ćemo sa nestrpljenjem čekati, i pažljivo proučavati svaku novu informaciju do koje dođemo. Šanse da nešto pođe naopako kada pokušavate da redefinišete postojeće standarde, pozivaju na oprez, ali pored svega što smo rekli, teško je misliti negativno, zar ne?

Trči Lola, trči

Kao veliku inspiraciju koju je razvojni tim imao na umu pri kreiranju Mirror's Edge-a, često se pominje genijalno ostvarenje nemačke kinematografije od pre 10-ak godina, sa Frankom Potente (Bourne serijal) u glavnoj ulozi, gde upravo glavna junakinja najveći deo filma provodi u očajničkoj trci sa vremenom (i to u bukvalnom smislu reči), pokušavajući da svom dečku zaglibelom u kriminal spasi život. Zbog svoje tematike i "what if" radnje (bilo bi previše da kažemo nešto više), svakako bi trebalo da pronađete slobodan trenutak da ga pogledate.





Radical Entertainment/Sierra
 Izlazi: April 2009.
 Platforma: PC, Xbox 360, PS3
 Web: www.prototypegame.com

Prototype

Koncept mutirane, natprirodno snažne kreature koja nezaustavljivo teroriše grad je veoma popularna i često eksploatisana tema u filmskim krugovima. Setimo se samo Godzile, pa King Konga, zatim skoro objavljenog filma Kloverfield, kako generišu kaos i uteruju strah u kosti nedužnim građanima širom gusto naseljenih urbanih lokacija. Nikako ne treba preskočiti zelenog mišićavka pod imenom Hulk, koji je ovog leta ponovo u bioskopima, a koji je, između ostalog, svoje mesto našao i u video igrama. Da koncept čvrsto nastavlja svoju evoluciju i u sferi digitalne zabave, saznajemo iz najave novog akcionog naslova Prototype. Pre nešto više od godinu dana nakon iznošenja prvih informacija u javnost, Radical Entertainment nam je oštro skrenuo pažnju na svoje novo čedo koje je još tada odisalo potencijalom, dok je sada već više nego evidentno da će ova sjajna igra biti izuzetak. Nažalost, prema poslednjim najavama, nećete je zateći na rafovima pre aprila 2009. godine.



Sušтина priče je da je iz nepoznatog razloga došlo do nekontrolisanog širenja specijalnog eksperimentalnog virusa koji zaražene nesrećnike pretvara u zastrašujuće monstume. Radnja se odigrava u modernom Njujorku, izuzetno detaljno modeliranom, što donosi gotovo potpunu slobodu kretanja i, uopšte, omogućava otvoren gejملهj. Ulazite u ulogu Alex Mercer-a, misterioznog "amnestičnog" junaka, takoreći mračnog antiheroja, kako ga još Radical Entertainment predstavlja. Nakon osveščivanja, ne seća se apsolutno ničega iz svoje prošlosti, ne zna ni ko je, ni gde je, niti kako je dospao tu gde jeste. Jedino što ubrzo postaje jasno, a što je i najvažnije, jeste to da je ovladao krajnje neobičnim i izuzetno moćnim sposobnostima, koje ga, slobodno se može reći, pretvaraju u nezaustavljivo čudovište. Alex je neka vrsta prototipa (odatle i naslov igre), verovatno još jedan od tajnih vladinih vojnih projekata koji se oteo kontroli i krenuo u pogrešnom smeru. Još uvek se ne zna puno o detaljima priče, što je i logično, pa ćete, kako kažu autori, postepeno otkrivati delove slagalice i sklapati ih u jednu celinu prelaženjem same igre.

Jedna od brojnih mutirajućih sposobnosti kojima je Alex opremljen jeste i, bukvalno, konzumiranje ljudi, što mu omogućava da u potpunosti preuzme njihov identitet, i to iskoristi na najpoddliji moguć način. Ali to je samo jedna od brojnih neverovatnih "veština" koje će ga učiniti bržim, spretnijim i snažnijim od celog puka specijalne vojne jedinice koja će mu konstantno biti za petama. Osim vojske i visoko obučanih predstavnika zakona, tu je i još jedna vrsta protivnika, takozvani "Inficirani",

odnosno mutirana stvorenja koja su pre infekcije bila mirni i uzorni građani. Sve ovo učinilo je da Njujork više liči na ratnu zonu, a celokupna zbrka itekako ima veze sa Alex-om, i krije tajnu njegove prošlosti.

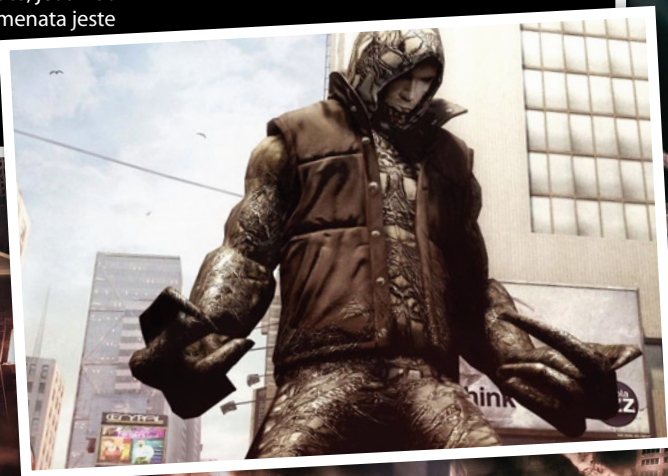
Kao što se može već naslutiti, sam Njujork i njegova detaljna urbana struktura predstavljaju bitnu komponentu u celom konceptu. Grad je, inače, podeljen u više oštro razdvojenih zona. Tako imamo "secure" zonu koja je pod strogom kontrolom vojnih trupa, onda "neutral" zonu koja je prepuštena samoj sebi, zatim "outbreak" zonu u kojoj glavnu reč vode inficirani, i takozvanu "war" zonu u kojoj se ne zna ko pije a ko plaća. Kontrastnost između dva tipa oblasti je jako izražena, pa će inficiranom zonom paradiirati crvenokožni mutanti i haotično dovoditi entropiju do maksimalnih vrednosti, dok će osigurana oblast biti u stanju potpune vojničke urednosti.

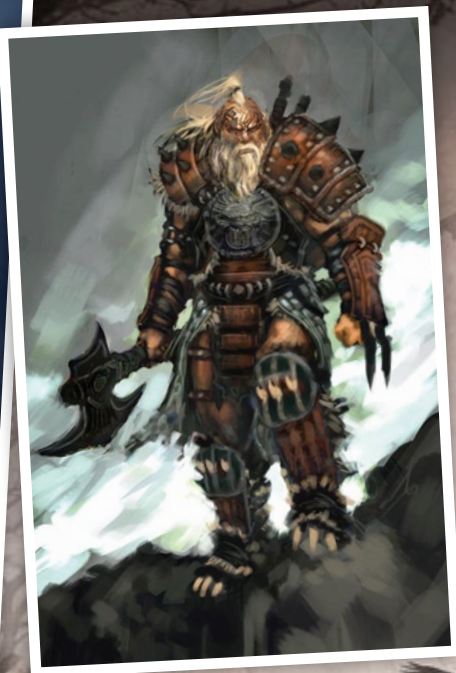
Uživaćete u neverovatnoj slobodi kretanja, ali ono što najviše doprinosi brutalnosti gejملهja jeste upravo način na koji ćete to raditi. Alex, iako fizički, odnosno, vizuelno ne odskače mnogo od običnih smrtnika, u stanju je da trči brže od automobila, može da preskoči neverovatne distance, a ni pad sa velike visine mu neće mnogo smetati. Jednom rečju, ovde imamo posla sa pravim supermenom ili, bolje reći, spajdermenom, jer će "veranje" po zgradama i neboderima u parkur stilu, biti osnovni način kretanja.

Kao što je već pomenuto, jedan od najinteresantnijih momenata jeste Alex-ova sposobnost da, konzumiranjem drugih ljudi, menja

svoj oblik i identitet, što će mu, između ostalog, omogućiti neopaženo kretanje kroz masu, bez izazivanja trunke sumnje. Ceo proces je krajnje brutalan, i predstavlja usisavanje živog čoveka nekakvim jezivim crvenim pipcima. Osim preuzimanja identiteta, celokupno znanje u vidu informacija koje je žrtva posedovala biva takođe apsorbovano, što bi značilo da, ako Alex proguta, recimo, pilota ili tenkistu, biće u stanju da upravlja odgovarajućim vozilima. Pored toga, Alex ima nekoliko različitih mutirajućih oblika koje će koristiti u skladu sa trenutnim okolnostima i potrebama. Tu su pretvaranje u kamen (predstavlja defanzivni oblik koji mu omogućava da se brani od napada), kameleonsko stapanje sa okolinom, onda hiperčulni pogled, kao i pretvaranje udova u ubojita oružja poput sečiva, kandži, čekića i sl. Natprirodnom snagom svojih mišića, Alex je u stanju da podigne čitave automobile, kamione, tenkove i ostala vozila, što će mu poslužiti, bilo kao štit, bilo kao oružje. Između ostalog, dostupan je i arsenal manje-više standardnog oružja kao što su puške, automati, raketni bacači i dr.

Ako ste voleli Marvel-ove strip-junake i uživali u holivudskim blokbasterima, evo prilike da se i sami oprobate u ulozi jednog takvog, izuzetno svestranog, superheroja. Da li će Radical Entertainment valjano odraditi posao do kraja i подарiti nam jedan od must-play naslova, saznaćemo za nešto manje od godinu dana. Držimo im palčeve!





Blizzard
Platforma: PC/Mac
Web: www.blizzard.com/diablo3/
Izlazi: Kad bude gotov.

Diablo III

Vikend 28. i 29. juna 2008. godine će ostati upamćen po mučenju koje je Blizzard priredio svojim fanovima oko jedne potencijalne najave. Nakon pet dana zezanja sa slikama, brojevima iz Losta i ledom koji se topi, otkrivajući milimetar po milimetar dugo čuvanu tajnu, obznanjeno je ono što su mnogi želili – Diablo III ulazi u poslednje faze razvoja. Fanovi su obradovani zanimljivom plesnom numerom uz muziku iz Tristrama, trejlerom za igru i snimkom od dvadesetak minuta same igre, naravno tu su i mnoge druge sitnice, informacije i slične stvarčice koje ćemo vam ukratko preneti.

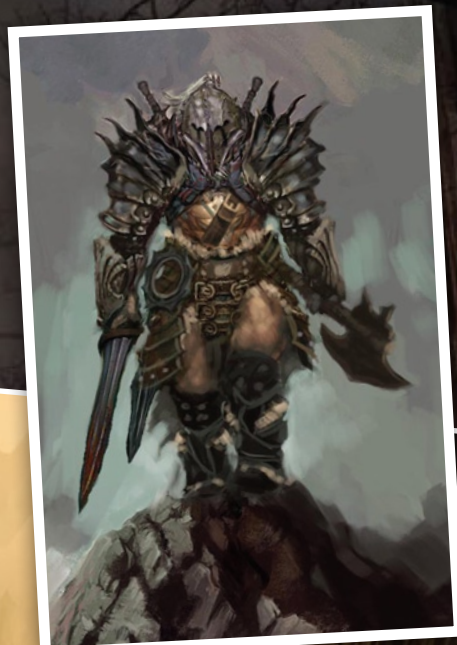
DIABLO

LAST MINUTE SUPER PREVIEW

Diablo III se odvija 20 godina nakon završetka Lord of Destructiona. Svi borci protiv iskonskih Zala su poludeli, a ljudi zaboravljaju stravu tih vremena i pokušavaju da se vrate u normalu. Nažalost, uništenje Worldstone-a, štita koji brani Sanctuary (svet u kom se igra odvija) od sila Pakla i Raja otvara vrata stanovnicima ova dva sveta i jasno je da pravi sukob tek treba da usledi. Sanctuary je značajno proširen u odnosu na prva dva dela i mnogo je bolje osmišljen, te zaista odaje utisak pravog sveta. Igrači će tokom igre imati priliku da posete neke nove, i neke stare lokacije od kojih su za sada prikazani Novi Tristram i katedrala u Tristramu, kao i Caledum.

Igrači će na raspolaganju imati pet klasa od kojih su dve prikazane – stari dobri Barbarian, i novi Witch Doctor koji dosta podseća na Necromancera. O preostale tri se još uvek samo špekuliše. Obe klase je moguće igrati i u muškoj i u ženskoj varijanti, a o daljim stepenima podešavanja izgleda lika se ništa ne zna. Što se poboljšanja u odnosu na Diablo II tiče, jasno je da je prvo novi 3D engine koji izgleda odlično, ali po malo dobroćudno (da ne kažemo WoW-oliko, i fanovi se već bune i zahtevaju mračniju atmosferu. Tu je i sjajna fizika uz pomoć koje svaki udarac Barbariana izgleda kao da zaista boli. Kao i zanimljiva mogućnost da se ruše zidovi, prave zamke pomoću terena i slično.

Naravno, sve nas najviše zanima kada će ova igra ugledati svetlost dana, a odgovor je standardan "When it's done!". Nezahvalno je i prognozirati datum, naročito kada se ima u vidu da pre trećeg Diabla moraju da se pojave i Wrath of the Lich King i Starcraft II. Optimistična prognoza – decembar 2009.



BLO

Meet Miss July

MERCEDES PARELLADA



Age: 26

Occupation: Bus driver

Lives: Amsterdam

What kind of men do you like?

I love soldiers. I love men in uniform carrying big guns, it's so hot. There is something about how they are so put together which makes me want to get them all dirty.

Any hobbies?

Gold, I love gold. Gold jewellery, gold forks, gold miniature dogs, gold anything. I need a man who's loaded to fulfill my golden fantasies. There are so many gold things I want, like my underwear made of gold.

What's your favourite book?

I'm reading a book called, "Lonely Soldier." It's about a soldier who falls in love with a stripper from another country while at war. Her family won't let him see her because of the war.

What is a turn on?

Explosions. I love it. It's just pure power. I don't like blowing

things up. But I love watching a man do it. It's so hot, it's like he's saying to me, "BAM, I will destroy you lady with my explosive love." It drives me crazy.

What are turn offs?

Men who don't blow stuff up.

What are your plans for the future?

I'd love to enlist in the army. People tell me I have a sweet voice and I think I'd be a great dispatch girl. And I could meet lots of manly soldiers and see nice explosions.

Full pictorial in next month's issue of B.C.



PLAYSTATION 3



DICE

YOU'RE IN BAD COMPANY NOW

Create your own rules. Blow up almost anything using tactical destruction. And take whatever you want with three of your closest, morally challenged friends.



© 2008 EA Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield: Bad Company and the DICE logo are trademarks or registered trademarks of EA Digital Illusions CE AB in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Mass Effect

Najbolji RPG sa Xbox 360 konzole je konačno i na PC-u, i to potpuno prilagođen mogućnostima modernih igračkih konfiguracija. Ipak, proverite kako se ova SF avantura iz Bioware-ove kuhinje pokazala pred mnogo zahtevnijom RPG publikom.



Race Driver: GRID

Codemasters nastavlja svoj prodor među najbolje svetske izdavače GRID-om, novom arkadnom vožnjom, koja će oduševiti mnoge. Sjajan osećaj brzine, prelepa grafika i fizički model koji dozvoljava divljanje na stazi, ali i kažnjava greške su glavni aduti ove igre.



- 46 Mass Effect
- 50 Age of Conan
- 56 Race Driver: GRID
- 60 Dracula: Origin
- 64 LEGO Indiana Jones
- 68 The Chronicles of Narnia: Prince Caspian
- 70 Sam & Max: Season 2
- 72 Penny Arcade Adventures Episode 1
- 74 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- 78 Ninja Gaiden 2
- 80 Super Smash Bros Brawl

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

84

Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

68

Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA

22

Liara T'Soni

Talk

BioWare/EA

Web: <http://masseffect.bioware.com/>

Mass Effect

Rekao sam to milion puta i ponavljam opet – PC igre su u teškoj krizi. PC ekskluziva je toliko retka da je treba staviti pod zaštitu države, a portovi sa konzola su, ipak, samo to – portovi. Živimo u vremenu u kom igre za konzole diktiraju trendove, a konzolaški trendovi obično nisu primenjivi na PC. Upravo zato je i žalosno što sve nade uzdamo upravo u te portove, i tako postajemo svedoci činjenice da je igranje na PC računarima postalo "igranje drugog reda." Mass Effect je još jedna tužna potvrda ove priče.

autor: Viktor Popović

Mass Effect nas vodi par stotina godina u budućnost. Zemljani su otkrili zvezdane kapije (kako god ih krstili, princip je isti) na Marsu, stupili u kontakt sa drugim rasama i postali deo intergalaktičke civilizacije. Kada se nova (odnosno stara, naravno) pretnja nadviše nad celokupnim univerzumom, upravo će ljudi odigrati ključnu ulogu u ime Alijanse. A kada kažemo ljudi, mislimo na komandanta Šeparda. A kada kažemo komandant Šepard, mislimo na vas.

Šepard(ova) je definitivno jedna od najsvetlijih tačaka igre. Za početak, koncept prezimena (bez insistiranja na imenu) dozvoljava da igrate kao muškarac ili žena, i na početku igre ćete proći kroz detaljnu fizičku kastomizaciju lika. Ovo je odličan potez, jer dozvoljava igračima da naprave heroja po volji (bitan element svake igre koja želi da stvori vezu između igrača i protagoniste priče). Osim fizičke kastomizacije, pre samog početka igre ćete odgovoriti na nekoliko pitanja koja se tiču prošlosti komandanta Šeparda (što će, vrlo pohvalno, kasnije u igri imati određenog uticaja) i izabrati klasu. Na prvi pogled je izbor klasa vrlo originalan, ali se, u principu, svodi na nekoliko kombinacija ratnika, tech i bio specijaliste.

Slobodno se opredelite za neku ratničku varijantu, pošto su potonje dve potpuno marginalne – standardna početnička greška, neoprostiva za razvojni tim poput BioWare-a.

Jedna od prvih pozitivnih stvari koju ćete primetiti u igri je socijalni odnos između različitih rasa. Da budemo precizniji – ljudi su najmlađa poznata rasa, i od nje niko zaista mnogo ne očekuje. Tokom igre,



Mass Effect

Za: Dobra priča, uspela FPS&RPG kombinacija**Protiv:** Repetitivno, plitko, bez prave atmosfere**Minimalna konfiguracija:** Pentium 4 na 2.4 GHz, 1GB RAM-a i nVIDIA 6800 ili ATI 1300XT grafička kartica**Test konfiguracija:** P4 D820 2.8 GHz, 1 GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, radi glatko na medium-high podešavanjima.**Kontakt:** www.extremec.co.yu**Cena:** 2.999 din.

SCENA 89

Nihlus: ISDO is good. Your captain will be pleased.

često ćete imati priliku da se nađete sa druge strane nekakvog "planetarnog razizma", gde će vas, kao predstavnika ljudske rase, potcenjivati, ismevati i, generalno, posmatrati kao niže biće. Mislim da je ovo prva igra u kojoj se toliko potencira na ovom odnosu, čak toliko da se i zaplet (delom) vrti upravo oko toga.

Ovo ćete primetiti kroz dijaloge, koji su, inače, maestralno urađeni. Glasovna gluma je dobra, replike dobro osmišljene i napisane. Tokom igre ćete nekoliko puta biti u prilici da slušate (i držite) javne govore, koji su ponekad toliko intenzivni da ćete, bukvalno, osetiti spremnost da ustanete sa stolice i bacite se u borbu za očuvanje univerzuma. Nažalost, BioWare tu pravi drugu početničku grešku, i ovakve "moralizatorske govore" ubacuje na svakom čošku. Tako, umesto da čuva svoju zlatnu koku i pokazuje je samo povremeno, kojekakve istorijske govore ćete slušati konstantno, da bi na kraju igre sve to izgledalo potpuno smešno, a jadni komandant Šepard, ispred zalazećeg sunca i fanfara, izgledao kao majmun koji čeka bananu. Ili majmunica, u našem slučaju.

Gejملهj Mass Effect-a, inače, nedvosmisleno podseća na Star Wars: Knights of the Old Republic serijal. Pod komandom ćete imati eksperimentalnu stealth fregatu Normandy i posadu, s tim što vas dva člana posade prate u misije, a ostali čekaju svoju priliku. Borba je urađena u FPS maniru, i to je zapravo prilično dobro ukomponovano, mada, ipak, mislimo da bi bilo bolje da je borba više taktička a manje arkadna, kao što i priliči punokrvnom RPG naslovu. Inače, autoru teksta srce zadrhti kada pomisli da

će možda (najverovatnije) Fallout 3 imati ovako rešen sistem borbe. Blasfemija. U toku igre možete posetiti na desetine planeta. Za razliku od SW: K.O.T.O.R. serijala, gde zapravo postoji samo nekoliko planeta koje su direktno vezane za tok kampanje, Mass Effect pred vas stavlja mapu galaksije sa suncima, mesecima, planetama i svemirskim stanicama, od kojih je na mnoge moguće proizvoljno sleteti, i obilaziti ih u nekoj verziji futurističkog oklopnog transportera. I opet, prosto je neverovatno da su sve te planete bezobrazno generičke, sa identičnim planinskim masivima i udolinama, tako da ćete vrlo brzo shvatiti da se zapravo menja jedino boja neba i

tekstura zemljišta. Različita gravitacija, pritisak, atmosfera, sastav zemljišta, starost planete... izgleda da su ovi pojmovi za BioWare čisto paušalni.

Kada smo već kod toga, mogli bismo da popričamo i o najvećoj manji oве igre, trećoj neoprostivoj početničkoj greški koju kulturni razvojni tim nikako, ali nikako nije smeo sebi da dozvoli. Naime, Mass Effect je igra repetitivna do granice ludila, sa, verovatno, najneiskorišćenijim potencijalom u istoriji kompjuterske zabave!

Prvo, na početku teksta smo hvalili stepen personalizacije komandanta Šeparda. Ali, džabe vam to, ubrzo ćete shvatiti

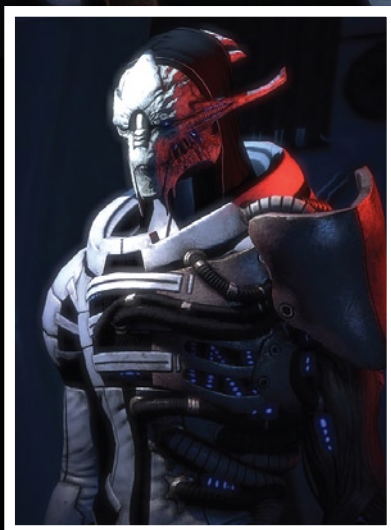




Captain Kirrahe: Thank you for speaking with the krogan. The assault on Saren's base will difficult enough as it is.

Assault?

You've got a plan.



da u igri postoji samo nekoliko modela oklopa i oružja. Sve izgleda potpuno isto – oklop sa početka igre identičan je oklopu sa kraja igre, razlikuje se samo po statistikama. Bukvalno postoji pet ili šest različitih modela koji se samo vrte, čak su i teksture iste! Sa oružjem je situacija još gora. Postoje dva (da, ponoviti i podvući DVA) modela za svaki tip oružja. Dakle, dve sačmare, dva pištolja, dve puške i dva snajpera. To je to, iako ćete nominalno u igri u svakom trenutku posedovati bar dvadesetak različitih puca, one će sve identično izgledati. Pa čak i kada je to konceptualno neprihvatljivo – Wrex pripada rasi Kroganaca, ratnika koji izgledaju kao uspravne trometraške kornjače, i svo ovo oružje će na njemu izgledati kao čačkalice. Besmisleno. Ako i možete da pređete preko ovoga, da obratimo pažnju na misije. Sve su potpuno identične, i dok, ruku na srce, glavne misije

i poseduju određenu (bledu) raznolikost, sporedne su toliko jednolične, da vam se posle nekog vremena smuči stalno gledanje u iste teksture i tumbiranje po istim hodnicima, koje ćete naučiti napamet već posle nekoliko minuta. Ako igrate samo glavne misije, igru ćete završiti za manje od deset sati. Sporedne misije ovaj broj utrostručuju, ali čemu?

Da ne završimo recenziju osipanjem drvija i kamenja, ostavili smo tehničke karakteristike za kraj. Mass Effect izgleda zaista maestralno, čak i na najnižim

podešavanjima, a ako imate hardver da ga pogurate kako je Bog propisao, imaćete priliku da uživate u sigurno najkvalitetnijem grafičkom prikazu koji je svet PC igara do sada video. Čak i ako posedujete osrednju konfiguraciju, Mass Effect će na nižim podešavanjima leteti kao podmazan, zahvaljujući izvanrednoj optimizaciji.

Mass Effect je kvalitetna i dobra igra, ali samo unutar konzolaških okvira koji su, silom prilika, nametnuti PC-ju. A ovako visoku ocenu dobija zato što, nažalost, nema pravog konkurenta.





Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com



Funcom/Eidos
Web: www.ageofconan.com

Age of Conan: The Hyborian Adventures

Pet godina gomilan "hype", nekoliko odlaganja i pre svega veliki pritisak zbog nametnute titule "oni koji će srušiti Blizzard i WoW sa trona", naterali su Funcom da pre mesec dana izda svoje čedo Age of Conan: Hyborian Adventures. MMORPG nove generacije doneo je nekoliko odličnih ideja, fascinantnu grafiku i zanimljiv i brutalan svet iz pera Roberta E. Hauarda, ali, s obzirom na to da je launch bio sve samo ne "smooth", AoC do danas prati puno gorkog ukusa u ustima. Ima dosta stvari koje smo očekivali – borbeni sistem je drugačiji i aktivniji u odnosu na konkurenciju, krv, udovi i glave lete na sve strane, igra je ozbiljnijeg i realnijeg tona od ostalih, ali sve pozitivne strane trenutno prati očigledna nedovršenost, gomila bagova, velika nestabilnost, pa osim "fanboy" hordi, ostatku sveta za ovu igru treba puno strpljenja i živaca.



Age of Conan: The Hyborian Adventures

Platforma: PC

Za: Prelepa grafika i zvuk. Svet Roberta E. Hauarda. Inovativan i zabavan sistem borbe.

Protiv: Igra je nedovršena i nestabilna.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 3 GHz, 1 GB RAM-a, 32 GB mesta na hard disku, GeForce6600 ili jača grafička karta

Test konfiguracija: Athlon X2 6000+, 4 GB RAM-a i 9800 GTX – uz nešto podešavanja, dovoljno za uživanje u maksimalnim detaljima.

Kontakt: www.compland.co.yu

Cena: 3.300 din.

SCENA

76

autor: Luka Zlatić

Cela priča i počinje na prilično naporan način. Instalacija koja zauzima dobrih 30 GB, traje veoma dugo, sledi download gomile patch-eva (samo prvog dana bilo je potrebno svući oko 800 MB), a posle toga je prisutan i strah da li će mašina moći da potera verovatno najzahtevniju igru trenutno na tržištu. Nažalost, zbog očajne optimizacije, to često ne zavisi od toga kakva je konfiguracija, već od gomile drugih

Stygian-a nema mnogo značaja. Osim na posebnim "Culture PvP" serverima čija su pravila i dalje prilično labava, izbor rase utiče samo na vizuelni identitet karaktera, izbor klasa i grad u kom ćete se pojaviti na 20. nivou. Sam izgled likova je i prvi uočljivi plus za Funcom. Zahvaljujući brojnim slajderima za podešavanje visine, građe, oblika očiju, usta, brade, pa čak i jednog koji određuje na koju stranu je nos slomljen, uz desetak mogućih

i Mage (Demonologist, Necromancer, Herald of Xotli). Naravno da nije sve baš tako originalno, ali su koncepti pojedinih klasa, kao i odlični borbeni i healing sistem, najveća osveženja koja je MMORPG svet dobio u poslednjih nekoliko godina.

Borbeni sistem AoC-a ne poznaje auto-attack i target-lock, već se bazira na komboima koji se izvode vezivanjem udaraca iz pet pravaca (dole-levo, gore-



faktora, od kojih mnogi nisu poznati, verovatno, ni u Funcom-u. Ipak, kada se sve to prođe, reše se problemi sa drajverima, potpuno nepredvidivim crash-evima i čuvenim plavim ekranima, i kada se konačno pojavi "Logging in..." na ekranu, priča postaje vedrija.

Za razliku od konkurencije, koncept rasa u AoC-u je tu manje-više samo zbog poštovanja Hauardovog sveta, pa izbor između Cimmerian-aca, Aquilonian-a i

tetovaža i ožiljaka, u ovoj igri nema mnogo jednoličnosti. Barem što se tog dela tiče...

Izbor klase će, verovatno, biti mnogo veći problem, jer su se developeri potrudili da razbiju dosadašnju karakterističnu podelu tank-dps-healbot-caster. Age of Conan pruža izbor od četiri arhetipa, sa po tri klase u svakom: Soldier (Guardian, Conqueror, Dark Templar), Rogue (Barbarian, Assassin, Ranger), Priest (Priest of Mitra, Tempest of Set, Bear Shaman)

levo, gore, gore-desno, dole-desno) i collision detekciji koja svakom udarcu u igri daje realno polje delovanja (AoE). U praksi, cela stvar izgleda veoma dobro i prilično zabavno, jer borba zahteva mnogo više aktivnog učešća, i otvara mogućnost da uvežbaniji i spretniji igrači rešavaju bitke u svoju korist dobrim tajmingom za sopstvene udarce i uspešnim izbegavanjem tuđih. Zbog ovoga će "grindovanje" biti nešto napornije nego u drugim igrama, ali sam sistem i nije toliko



komplikovan. Izvođenje svih kombova započinje klikom, posle čega se na ekranu prikazuje koji su udarci na redu. Caster-i će morati da se zadovolje mnogo manje zabavnim spellweaving-om.

Healing sistem, u kombinaciji sa nešto neuobičajenijim klasama, je mnogo smeliji korak Funcom-a, ali je i on odlično izveden. Developeri su najavili da neće postojati tipični "healbotovi", pa su ograničili direktne i jake magije za lečenje, a fokus

(mora da) učestvuje u borbi prsa u prsa.

Sledeći, a trenutno, verovatno, i najveći plus u igri je grafika. Od samog početka i piratskog grada Tortage, vidi se da su ljudi zaduženi za ovaj deo igre odradili fenomenalan posao. Smena dana i noći, bloom efekti, fenomenalna presijavanja na vodi, bogata priroda i planinski venci u daljini su za čistu desetku, a ništa ne zaostaju ni predeli koji su obično monotoni - pustinje, mračne tamnice,

Ceo paket, zajedno sa uvodnim delom i svojevrsnim tutorijalom koji se do 20. nivoa odigrava u Tortage-u, funkcioniše na visokom nivou. Svi NPC-jevi imaju kvalitetno nasnimljene dijaloge, priča je odlična, i prilično vešto smišljen prelazak iz samostalnog u grupno igranje menjanjem dana i noći drži veoma dobar tempo. Tu počinju i prvi problemi, Konanov svet nije celina, već je izdelfen na zone sa više instanci kako bi se rasteretio prostor i olakšalo završavanje quest-ova. Ta odluka



je prebačen na HoT (Heal over Time) i tzv. cone healing. Kao i mnoge druge magije u AoC-u, tako i one za lečenje zahtevaju "nišanjenje", i samim tim primoravaju one koji se odluče za Priest klase da zaborave na "stoj pozadi, klikci na imena i brojeve" rutinu. Osim toga, svi Priest-ovi mogu, i u dobroj meri moraju, da učestvuju u ofanzivi. Tempest of Set je mnogo delotvorniji nakon što iskoristi svoje ofanzivne magije, a Bear Shaman je jedan od retkih healer-a u MMORPG svetu koji

podzemni prolazi i krvava i spaljena poprišta bitaka. Sve to u dobroj meri prati i zvuk. Orkestrirana muzika je na vrhunskom nivou, zvuci ambijenta kao što su bučni vodopadi i graktanje vrana potpuno uvlače u igru, a oni iz borbe u potpunosti prate brutalnost AoC-a. Jedino što se može zameriti grafičkom odeljenju jeste to da magije nemaju baš impresivne efekte, ali se to može opravdati težnjom da igra ni u jednom segmentu ne pređe u "dečiji" fazon.



Funcom-a i već pomenuti solo deo igre, drastično ubijaju osećaj da igrate MMORPG, i mnogima je jedna od glavnih zamerki. Srećom, kada se stigne do 20. nivoa, prođe zaista fenomenalno urađeni Tortage, i kada lik stigne do jedne od tri regije, osećaj usamljenosti se vrlo brzo zaboravlja. Međutim, tada se uočavaju drugi, mnogo ozbiljniji problemi.

Raznovrsnost koju su na početku igre donosili iskrivljeni nos, zelene oči i



<http://www.rush-industry.net>

ožiljak preko čela se brzo zaborave, jer drugi igrači koje srećete izgledaju kao klonovi. Svi koriste naizgled istu opremu, a insistiranje kreatora igre na realnosti i ograđivanju od "crtanog i neozbiljnog" izgleda konkurencije, ne može da bude opravdanje za to što su baš svi magovi obučeni u crvene haljine. Objektivno, znalo se da igra neće imati "Oklop zmajeva vatre" ili "Mač milijardu munja", ali je najavljen širok izbor oružja i 1500 različitih kompleta oklopa, a čini se da od toga trenutno nema ništa. Doduše, Funcom-ovi developeri kažu da im je "itemizacija" na listi prioriteta, i da se uskoro očekuje mnogo šarenija ponuda.

Ovo je možda pitanje ukusa, ali činjenica da se negde na polovini puta do maksimalnog 80. nivoa dobar deo vremena u igri provodi isključivo u "grindu", ukazuje isključivo na nedostatak sadržaja i nedovršenost igre.

Širok izbor quest-ova, nekoliko dobrih rešenja, uz samo nešto više originalnosti nego što smo navikli, odvešće vas relativno brzo do 40. nivoa, kada novi izazov postaje nekoliko posebnih tamnica dizajniranih za grupe. Nakon brojnih – odnesi, ubi, donesi – zadataka koje ste mogli i sami da uradite, praktično po prvi put ste upućeni na druge ljude. Naravno, ne računajući PvP. Kada prođete i Sanctum of Burning Souls, očistite Noble District i Field of the Dead, umorite se od besomučnog pritiskanja tastera "1" kako biste preskočili dijaloge sa NPC-jevima, shvatićete da ste negde oko 50. nivoa i da nemate više šta da radite!

Trenutno najbolnija praznina u Age of Conan-u će morati da se popunjava



besomučnim ubijanjem jednih te istih protivnika, sve dok se konačno ne stigne do nešto viših nivoa, za koje je Funcom, ipak, spremio kakav-takav sadržaj. Naravno, vreme se može trošiti i u PvP okršajima, a ideja kreatora igre bila je da se fokus baci na masivne bitke i borbe oko gradova koje gilde same prave, ruše ili zauzimaju. Zabave, naravno, ima svuda, ali nemilosrdno ubijanje drugih igrača po zonama koči odsustvo bilo kakvog sistema nagrada, kazni ili posledica, iako u igri postoje PvP nivoi. Nažalost, oni još nisu u funkciji. Sve glasnije vapaji igrača za najavljenim PvP sistemom, mnogo jačim "end-game-om" (pritom i neizbagovanim, pošto je minimalna verovatnoća da se pojavite u instanci za igrače 80. nivoa, a da se igra ne "sruši") i dodatnim sadržajem, trebalo bi da dobiju odgovor ovih dana, kada će velikim patch-om biti ubačene nove zone.

Nažalost, kako stvari sada stoje, "zакrpe", pored novina, sa sobom nose puno problema, a pomenuta nestabilnost i neoptimizovanost igre često dobijaju tragikomične dimenzije. Često se dogodi da onima koji se od samog početka muče sa "zakucavanjima" ili neshvatljivo

niskim FPS-om, "zакrpe" ne pomognu, ali u njihovu poziciju dovuku još na stotine igrača, koji su do tada igrali bez ikakvih problema. Kada se to pomeša sa neizbežnim osećajem nedovršenosti i zbrzanog posla, uz gomilu stvari koje ili uopšte ne rade ili rade na besmislen način, ostaje jedino da se zapitamo šta su radili ti silni beta tester.

Age of Conan: Hyborean Adventures nije nikakva velika revolucija, ali je definitivno osveženje i igra puna potencijala. Međutim, trenutno je u takvom stanju da je samo tanka linija odvaja od beta verzije. Ako Funcom konačno sredi probleme sa stabilnošću, optimizuje kod, popuni rupe u sadržaju, a zatim i doda sve ono što je obećavano poslednjih pet godina, uz potenciranje "M" rejtinga (kafanske tuče, prostitutke... krv, bradavice i rečenica "prijava psu" ipak ne opravdavaju toliko buke), AoC će, svakako, biti jedna od najbitnijih MMORPG igara današnjice. Do tada, slobodno lagano štedite novac za bolju mašinu, i sačekajte još nekoliko meseci dok se cela stvar ne ispegla.

S: 59.9

Servers will be coming down in 1 hour. The estimated downtime is 5 hours.





WARHAMMER® ONLINE

AGE OF RECKONING™

WWW.WAR-EUROPE.COM



© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ©, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. All Rights Reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. GOA and the GOA logo are trademarks of France Telecom - Division Contenu. All other trademarks are the property of their respective owners.



RACE DRIVER GRID

Codemasters

Race Driver GRID

Objavljivanjem DiRT-a je nesumnjivo počeo novi period u radu kompanije Codemasters, makar kada je reč o njihovim simulacijama vožnje. Iako su i Colin McRae i Race Driver serijali uglavnom dobijali vrlo pozitivne kritike na domaćem terenu (dakle, u Britaniji i ostatku Evrope), prodaja ovih ostvarenja na tlu Severne Amerike je uvek bila prilično žalosna. Rezonujući da je zbog toga neophodno da na svaki mogući način "amerikanizuju" svoje igre, prilagođavajući ih ukusu tamošnje publike, kompanija je donela, ispostavilo se, pravu odluku u finansijskom smislu, mada je to za posledicu imalo njihovo pojednostavljivanje koje nije svima prijalo. Ako vam se ovaj novi pristup ipak svideo, nema sumnje da su velike šanse da vam se i naslov koji je tema ovog teksta dopadne.

autor: Vladimir Dolapčev

Zaista, iako se bave totalno različitim vrstama trka, DiRT i GRID imaju mnogo toga zajedničkog, što se uviđa i po tome kako je u njima osmišljena karijera. Doduše, ovde je njen koncept nešto doradjen, pa se tako na startu nalazite u ulozi vozača bez prebijene kinte, koji mora da vozi za razne timove kako bi došao do novca neophodnog za osnivanje sopstvene ekipe, kojoj treba dati ime, odabrati boje i zatim se upustiti u borbu za angažovanje klupskog kolege, sponzora i osvajanje besmislene svote novca. Naravno, sve ove aktivnosti su zaista izuzetno jednostavne, jer je kompletan fokus bačen upravo na trke, bez nekog velikog truda uloženog na događaje van same staze, toliko da čak ne postoje ni ceremonije dodele pehara niti bilo kakve obaveze pri vođenju tima.



Race Driver GRID

Platforma: PC, PS3, Xbox 360

Za: Fenomenalna grafika, izvrsna optimizacija koda, odličan izbor takmičenja, model oštećenja

Protiv: Krajnje ogoljena karijera, nema kvalifikacija za trke niti treninga, kvalitet AI rutine varira

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 3 GHz, GeForce 6800/Radeon X1300, 1 GB RAM

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 GHz, 8800GT, 3 GB RAM – glatko igranje na maksimumu detalja u 1680x1050 sa 8XAA

Kontakt: www.grid-game.com

Cena: 40 evra (60 evra za konzole)

OCENA 87

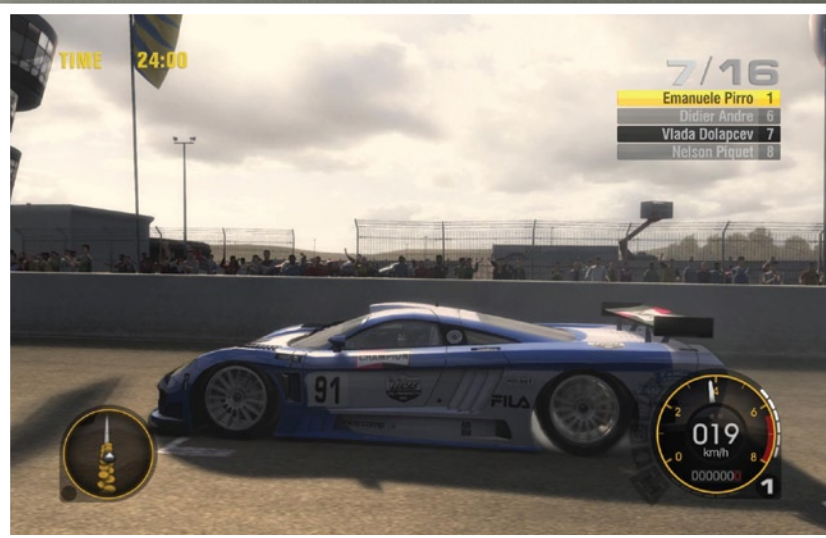
REVIEWS



Sva takmičenja održavaju se u 3 regiona. U japanskom, akcenat je bačen na tzv. drift trke u svim mogućim varijacijama, u Severnoj Americi ćete uglavnom jurcati ulicama velikih gradova (Vašington, Detroit, San Francisco), a u Evropi po poznatim pistama, od kojih je dobar deo u kalendaru Formule 1. Na ovaj način, postignuta je zaista velika raznovrsnost takmičenja, ne samo zato što ćete se u njima nalaziti za volanom totalno različitih automobila. Po običaju, najteže je dati objektivan sud o kontrolnom sistemu – pritom, mislimo da mu apsolutno ne treba zamerati nedostatak realističnosti, jer ono na čemu je razvojni tim insistirao jeste upravo da će ovo biti još jedan miks arkade i simulacije. Ipak, igrač se stimulise da isključi raznorazna pomagala i preuzme potpunu kontrolu nad vozilom time što mu se dodeljuje više reputacionih poena na trkama, koji su neophodni za dalje napredovanje u karijeri, i to čak više od samog osvajanja trofeja! Razlike između svakog modela su, naravno, vrlo izražene, ali to dovodi i do jednog problema – naime, pošto ne postoji mogućnost da vozite kvalifikacije niti, makar nekakav,

trening, prinuđeni ste da se u samoj trci upoznate sa svojim bolidom, što baš i nije najsretnije rešenje. Na podrazumevanom nivou težine, igra je dovoljno izazovna, mada su neke discipline, recimo, 24 sata Le Mana ili drift takmičenja, barem za klasu zahtevnija.

Upravo po receptu DiRT-a, svi šampionati su ultra kratki, i sastoje se od svega nekoliko staza, ukupnog trajanja do 15-ak minuta, a često i mnogo manje. Zbog toga, nažalost, ne postoje ni odlasci u piststop – shvatamo želju programera da GRID učine dostupnijim što većem krugu igrača koji ne žele da se bave podešavanjem automobila, ali odlasci na promenu guma i dolivanje goriva mogli su da doprinesu podizanju atmosfere, naročito ako bi postojala mogućnost da sami vršite odabir sopstvene pit posade ili da aktivno učestvujete u njenom radu. Nedostatak pit-stopa znači još jedno – ako postanete žrtva karambola, ne preostaje vam ništa drugo nego da se povučete... pod uslovom da vozite u pro modu. Ako to nije slučaj, osim klasičnog restart-a, dostupna je i flashback funkcija, koja vam dozvoljava da iz replay opcije vratite vreme unazad, za maksimalno 10 sekundi, i tako ispravite greške koje ste napravili. Naravno, broj ovakvih vremenskih putovanja je strogo ograničen, već u zavisnosti od odabrane težine. Oštećenja, inače, izgledaju zaista fenomenalno, ne samo zbog toga što se delovi automobila vrlo realistično





uvijaju i otpadaju, pa i ostaju na stazi kao svojevrstne prepreke, već zbog toga što ćete uvek moći da vidite posledicu svakog, pa i najsitnijeg kontakta sa drugim vozačima, izraženog kroz guljenje farbe. Koliko god bili dobri, sigurni smo da vaš automobil na cilju neće izgledati kao na startu. Osnovni razlog je, kao što rekosmo, činjenica da nema kvalifikacija, pa gotovo uvek krećete negde iz sredine i prinuđeni ste na direktne duele sa izuzetno agresivnim protivnicima koji se ne libe da vam zakucavaju branik u vrata i ulete u putanju, iako ste ih čisto i bezbedno pretekli u krivini, što, na sreću, retko ima fatalne posledice. Na sve to, treba dodati da i sami morate jako mnogo da rizikujete, jer se obično vozi samo nekoliko krugova, što znači da imate užasno malo vremena da sebi obezbedite visok plasman. Moramo dodati i još jednu zamerku na AI koja se već godinama provlači u serijalu – čak i na nižim nivoima težine, suparnici kojima upravlja kompjuter vas neobjašnjivo stižu na pravcima (što je posebno uočljivo na 24 časa Le Mana), dok se u ostrim krivinama vrlo često uopšte ne snalaze, dajući vam tako šansu da brzo napravite ogromnu prednost.

Ako se odlučite da svoju veštinu stečenu u singleplejeru podelite sa svetom, bićete vrlo zadovoljni ponuđenim opcijama. One obuhvataju veliki izbor trka i šampionata, kao i rangirane i nerangirane mečeve, odnosno privatne sesije. Naša iskustva kažu da se, nažalost, većina njih pretvori u Destruction Derby (koji, inače, postoji kao posebna opcija), ali je to pomalo standardan problem vezan za onlajn igranje. U svakom slučaju, optimizacija koda je odlična, tako da na našoj megabitnoj ADSL konekciji nismo osetili ništa više od nekoliko minornih problema. Opet, ako želite da se okušate sa društvom iz bliskog okruženja i eliminišete bilo

kakvo zastajkivanje, možete to učiniti preko LAN-a.

Jedina stavka na koju će retko ko imati zamerke jeste grafika – iako je već prilično star, Neon grafički endžin koji je prikazan u DiRT-u, a sada modifikovan za potrebe GRID-a, izgleda zaista fenomenalno. Automobili su zaista modelovani do perfekcije, uključujući i njihovu unutrašnjost, a izgled samih staza, bez preterivanja, prevazilazi apsolutno svaku drugu vožnju na tržištu, čak i PGR 4, da ne pričamo o Gran Turismo 5 Prologue-u kome je to ionako slaba tačka. To, naravno, najbolje dolazi do izražaja na uličnim trkama, gde ćete videti odlično animiranu publiku, ali i razne druge detalje, poput zastava koje se njišu na vetru. U svoj raskoši, jedino može da zasmeta preterana upotreba filtera koji zamućuju prikaz, odnosno smanjuju intenzitet boja na ekranu, što se neće dopasti svima. Iako se na stazi često nalazi i po 20 bolida, GRID je daleko bolje optimizovan od DiRT-a i,

uz manje kompromise, radiće savršeno na računarima opremljenim karticama iz srednje klase, dok će na 8800GT i njegovim ekvivalentima, igra izgledati i raditi bolje nego na konzolama. Ujedno, jedino ćete na grafičkim akceleratorima sa barem 512 MB moći slobodno da birate rezoluciju, dok je Sound Blaster X-Fi neophodan za hardversku akceleraciju zvuka, koji je, budi rečeno, odličan, i prosto zahteva kvalitetan 5.1 sistem. Njegova nesavršenost izražena je samo kroz ženski glas koji vam nakon trke konstantno vrti ukруг 4-5 besmislenih saveta, čak i ako ste ih u prošlosti bespogovorno sledili.

Nema apsolutno nikakve sumnje da je Codemasters napravio još jednu kvalitetnu arkadu, koju će sigurno voleti ne samo ljubitelji serijala, već i oni kojima se dopao DiRT. Naravno, brojni nedostaci koje smo pomenuli, sprečavaju ga da se vine u sam vrh i osvoji naš Gold Award, ali ostaje nada da će oni biti ispravljeni u nekom sledećem nastavku, o kome se sigurno već razmišlja.





WARHAMMER® ONLINE

AGE OF RECKONING™

GOA

WWW.WAR-EUROPE.COM

© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ©, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. All Rights Reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. GOA and the GOA logo are trademarks of France Telecom - Division Contentus. All other trademarks are the property of their respective owners.





Frogwares/The Adventure Company
Web: www.dracula-origin.com

Dracula: Origin

Princ tame, uvaženi grof Drakula, već više od dvesta godina predstavlja sinonim vampirizma i svega što uključuje zubate spodobе koje se hrane ljudskom krvlju. Otkako je Bram Stoker originalno napisao delo "Drakula" 1897. godine, vremenom je postalo neiscrpna inspiracija i etalon brojnim filmovima i televizijskim serijama, kao i tema za nekoliko video igara. Kako je popularnost poslednjih godina splasnula, poslednji "pravi" film je "Drakula" iz.... sa Kianu Rivsom i Entoni Hopkinsom u glavnim ulogama, Frogwares se odlučio da osveži tematiku svojom novom P&C avanturom Dracula: Origin. Ovo je njihov poslednji naslov, a poznati su još po Sherlock Holmes serijalu (najsvežiji je Sherlock Holmes vs Arsene Lupen) i avanturama rađenim po delima Žila Verna.



Dracula: Origin

Platforma: PC**Za:** Verno prenesena atmosfera iz originalnog romana Bram Stoker-a. U određenim trenucima veoma izazovne zagonetke.**Protiv:** Gejmplej je isuviše okrenut pixel hunting-u, a prilikom korišćenja pomoći igra postaje suviše laka. Pomalo zastarela grafika.**Minimalna konfiguracija:** Procesor na 1.5GHz, 512 MB RAM-a, DX9.0c kompatibilna grafička kartica sa 128 MB RAM-a.**Test konfiguracija:** Core 2 Duo E6400, 2 GB RAM-a, GeForce 7600GT; Krv je tečno lptala na maksimumu podešavanja**Kontakt:** www.extremec.co.yu**Cena:** 2.499 din.

SCENA

72

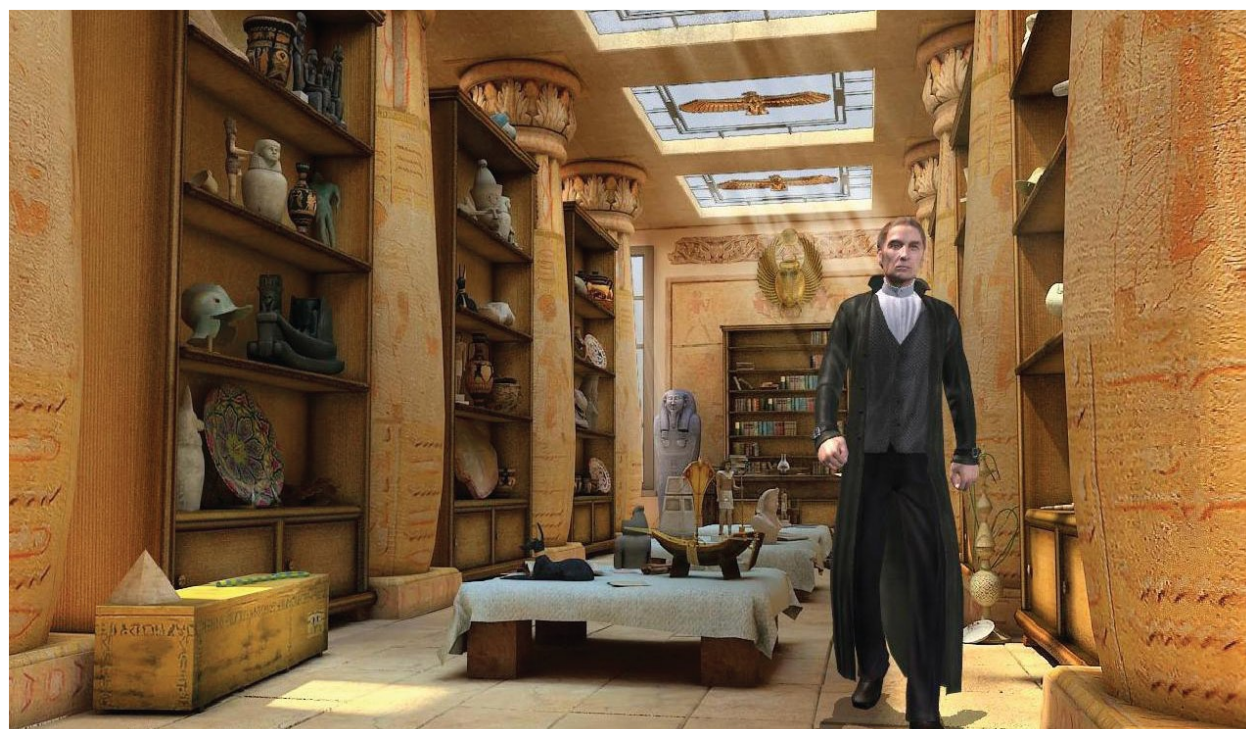
autor: Nikola Branković

Bez obzira na naslov ove igre, radnja ne predstavlja nastavak, niti na bilo koji način prati osnovnu priču romana. Recimo da sadrži iste likove kao iz knjige, uključujući Van Helsinga, doktora Sewarda i Minu Harker, ali je smeštena u malo izmenjenom univerzumu gde su, između ostalog, svi vrlo dobro upoznati sa surovom činjenicom o postojanju vampira. Takođe, u centru pažnje biće sam Van Helsing, koji će u svojoj potrazi

za Drakulom obići lokacije u Egiptu (prastari zamak u Kairu), Londonu, Austriji i, naravno, Transilvaniji, najčuvenijoj rezidenciji vampira.

Na početku igre profesor Helsing dobija pismo iz koga saznaje da je njegov student Džonatan Harker pao Drakuli šaka, i da dotični grof, iz nepoznatog razloga, dolazi u Englesku. Međutim, pre nego što je profesor u mogućnosti da bilo šta

preduzme, gost iz Rumunije ujeda Minu Harker, Džonatanovu verenicu, i prepušta je neminovnom procesu preobraženja. Ispostavlja se da Mina neodoljivo podseća na njegovu, davno preminulu, veliku ljubav, i da je njegov plan da njeno telo iskoristi za povratak svoje voljene iz mrtvih. Nakon toga profesor odlučuje da prekine poteru za Drakulom, i umesto toga se posvećuje traženju leka za Minu. To će ga odvesti na put oko sveta (Afrika,





Austrija), ali će na kraju shvatiti da je jedini put njenog spasenja odlazak u Transilvaniju i uništenje izvora zla, tj. samog grofa.

Mehanika igre je, za razliku od povremenih izleta novijih naslova ovog žanra, slobodno se može reći, okrenuta tradicionalnom načinu upravljanja. Izvođenje je u trećem licu, dok su kontrole izuzetno intuitivne i prijatne za korišćenje. Desnim klikom miša dobijate meni sa svim neophodnim elementima, a i generalno se svaka akcija može obaviti klikom miša, bez potrebe za "konsultovanjem" tastature. Klikom na zemlju upravljate Van Helsingovim kretanjem, klikom na određenu osobu pokrećete konverzaciju, objekat podižete klikom na njega, itd. Jedan od glavnih problema u P&C avanturama, ako tako mogu da se izrazim, jeste, takozvani, ponekad veoma zamorni, pixel hunting, koji je ovde veoma elegantno eliminisan. Možda i previše elegantno. Naime, pritiskom na spacebar, igra će vam sama ukazati na mesto, odnosno markiraće sve

sa čim se može stupiti u interakciju, što može uštedeti dosta vremena i omogućiti igraču da se posveti rešavanju zagonetki. Verujemo da fanovi avantura neće pozdraviti ovaj ustupak, ali lepota je u tome što je odluka na vama da li ćete ga koristiti ili ne.

Dokumenti, važne poruke i dijalози će se titlovati na ekranu, dok ćete skrol točkić koristiti za skrolovanje tekstualnog sadržaja u svakoj prilici. Sve u svemu, krajnji utisak je da je kompletan interfejs brižljivo dizajniran, sa jednostavnošću upotrebe kao osnovnim preduslovom.

Što se zagonetki tiče, uglavnom prate radnju i tekuće zadatke, većinom su logične i ne preterano teške, ali pomalo zamara činjenica da dosta njih zavisi upravo od pokupljenih stvari u inventaru. Tako ćete biti skoro prinuđeni da kupite svakojake "gluposti" tokom igre, iako to u datom trenutku neće imati nikakvog smisla, jer se nikada ne zna da li će vam kasnije zatrebati. Objekte iz inventara

ćete ili kombinovati prilikom rešavanja puzzle-a ili će biti potrebno upotrebiti ih na odgovarajućem mestu, a osim toga biće i standardnih zadataka kao što je povlačenje poluge, tipkanje tastera odgovarajućim redosledom, odnosno na odgovarajući način i sl. Naglasićemo samo, odnosno upozoriti, da se u igri nalaze i dve zagonetke koje totalno odskakuju od ostalih po svojoj surovosti i nelogičnosti.

Vizuelno, Origin izgleda pristojno, ali ništa više od toga, s obzirom da se ne radi o potpunom 3D tehnologiji. Muzika i glasovna gluma su takođe zadovoljavajući, ali opet ništa što će vam ostati u sećanju.

Dracula: Origin je jedna od boljih P&C avantura koje su se pojavile u poslednjih godinu dana. Nećemo je direktno preporučiti, reći ćemo samo da će se svi oni koji vole avanturističke igre, i uopšte imaju interesovanja prema mitu o vampirima, osećati kao kod kuće.



WARHAMMER® ONLINE

AGE OF RECKONING™ PRE-ORDER BOX



PRE-ORDER BONUSES INCLUDE:

- ◆ Guaranteed Open Beta Access ◆ Live Game Head Start
- ◆ Two Bonus In-Game Items



WWW.WAR-EUROPE.COM



© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ©, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. All Rights Reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. GOA and the GOA logo are trademarks of France Telecom - Division Contentus. All other trademarks are the property of their respective owners.



Traveller's Tales/Lucas Arts

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

Posle avantura u jednoj dalekoj, dalekoj galaksiji, na red su došle zemaljske avanture. S obzirom na pojavu novog filma o istraživanjima Indiana Jones-a, pravi je tajming za izlazak igre sa istom tematikom. Lego Indiana Jones obrađuje događaje iz prva tri dela, tako da može da posluži kao neka retrospektiva pre gledanja novog filma. Mora se priznati da je razvojni studio u mnogo čemu napredovao u odnosu na svoja prethodna dva Lego ostvarenja. Bez obzira na to što je namenjen deci od 10+ godina, Lego Indiana Jones će biti interesantan i starijim igračima, pogotovo ako su fanovi sredovečnog profesora koji jurca po svetu tražeći izgubljene civilizacije i blaga.





Back (B 3)
Select (B 2)



REVIEWS

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

Platforma: PC, PS2, PS3, PSP, X360, DS, Wii

Za: Zabavni logički problemi. Humor. Raznovrsni nivoi.

Protiv: AI saradnika. Neprestano pojavljivanje protivnika.

Minimalna konfiguracija: CPU 1.0 GHz, RAM 256 MB, VGA sa 128 MB, podrškom za DirectX 9.0 i Shader Model 2.0, 4 GB HDD prostora

Test konfiguracija: CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3... konfiguracija na kojoj bi Indiana Jones pronašao i potopljenu Atlantidu, i to sa maksimumom grafičkih detalja, samo da ga ne mrzi.

Kontakt: www.legoindianajonesgame.com

Cena: oko 20 evra

OCENA 83

1

Chapter 1 The Lost Temple

autor: Vladislav Herbut

Kao i prethodne Lego igre, ponovo je u pitanju logička igra kombinovana sa elementima platformi i arkada. Igru počinjete u kući Indiana Jones-a, u holu na kojem se nalaze 3 velike mape. Svaka od ovih mapa predstavlja jedan od filmova. Na početku možete igrati samo prvu epizodu, ali kada jednom pređete igru, Free režim igranja će vam omogućiti pristup bilo kojoj lokaciji iz bilo koje epizode. Iako je u osnovi ista kao i prethodnici, logički problemi su sada mnogo interesantniji, zabavniji i intuitivniji, za razliku od Star Wars serijala koji je na momente znao da baci pred igrača takve probleme koje ni ozbiljniji igrači nisu mogli lako da reše, a kamoli fanovi Star Wars serijala koji su samo tražili dnevnu dozu Darth Vader-a, Luke Skywalker-a i ostalih likova iz tog univerzuma.

Igra jeste linearna, ali svaki novi nivo će pred vas staviti neki novi zanimljivi problem koji treba rešiti, tako da nikada nećete moći da se opustite i nikada vam neće biti dosadno. Ako na to dodate i probleme koji su vezani za fobije junaka, dobićete gomilu komičnih situacija. Indiana Jones, na primer, može uz pomoć biča da se prebacuje preko užarene lave, da preskače smrtonosne šiljke, da se bori

protiv džinovskih paukova, ali će totalno izgubiti vezu sa stvarnošću ako vidi zmiju. Bitke sa boss-ovima na kraju nivoa su takođe zanimljive, jer svaki od njih ima neku slabost, a na vama je da u kratkom vremenskom roku otkrijete šta je to i zatim

da to iskoristite protiv njih. Na papiru ovo zvuči jednostavno, ali nemojte se zavaravati da je tako i u igri. Nivoi su zaista šaroliki, pa ćete tako, pored standardnog istraživanja starih hramova i pećina, jahati slona, voziti motor, boriti se na kamionima





u pokretu, a tu je i neverovatna vožnja rudarskim kolicima u epizodi The Temple of Doom.

Pored interesantnih logičkih zavrzlama i raznovrsnih nivoa, postoji još jedan segment igre koji treba pohvaliti. Humor. I to ne samo u scenama između nivoa, već i u okviru samih nivoa. Prikazani su svi bitni događaji iz prva tri dela, ali na Lego humorističan način. Budite sigurni da ćete se u nekoliko navrata stvarno slatko nasmejati. Prednost ove igre je i to što ćete morati da je pređete bar 2-3 puta da biste otkrili sve tajne koje skriva. I, naravno, neće vam biti dosadno. Svaki lik ima neke svoje specijalne osobine, a veliki broj skrivenih objekata zahteva specifičnu osobinu da bi bili otkriveni. Zato morate igru preći prvi put, da biste otključali sve likove u Free režimu igranja, i tek onda odigrati nivo sa pravom kombinacijom.



Neki likovi mogu da dešifruju stare spise i hijerogliffe, neki su sitne građe i mogu da se provuku kroz uzane prolaze, dok određeni likovi nose alate (francuski ključ, lopata...) neophodne za rešavanje posebnih situacija. Postoje i specijalna tajna vrata nazvana Thuggie Doors, kroz koja možete proći samo sa negativcima. Prvi put kada završite igru, nećete otvoriti ni 50% skrivenog materijala.

Nažalost, pored svih dobrih osobina, ova simpatična igra nije bez mana. Neki problemi koji su se javljali u Star Wars serijalu su i dalje prisutni. Kao prvo, Al vaših saradnika nije baš na zavidnom nivou. S obzirom na to da veliki broj nivoa zahteva kooperativno rešavanje problema, veoma je iritirajuće kada postavite vašeg lika na potrebnu lokaciju, a vaš saradnik i dalje stoji i razgleda okolinu. Ove probleme ćete rešavati pozivanjem drugog igrača da vam se pridruži i preuzme kontrolu nad vašim saradnikom/turistom ili tako što sami paralelno vodite



oba lika, što je malo komplikovanije. Drugi problem su protivnici koji se stalno pojavljuju, i pojavljuju, i pojavljuju i... Ovo zna da bude veoma frustrirajuće, pogotovo kada pokušavate da rešite neki kompleksniji problem a protivnici vas stalno napadaju. Ako na ovo dodate da i boss-ovi u većini slučajeva imaju svoje telohranitelje koji će se, naravno, sledeći primer ostalih neprijatelja stalno pojavljivati, dobijate situacije kada će vam možda i pasti na pamet da odustanete. Savet je da to ne uradite, jer ćete propustiti stvarno zabavnu i zaraznu igru. Još jedna sitnica koju treba spomenuti je da je poželjno da posedujete neki gejmped sa barem 6 tastera, jer će vam to umnogome olakšati igranje.

Lego Indiana Jones je zabavna, relaksirajuća i interesantna igra, kako za decu, tako i za odrasle, pogotovo ako ste fan Indiana Jones-a.

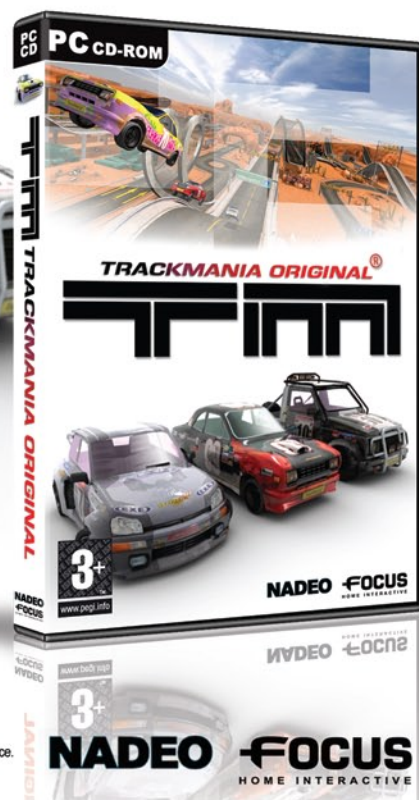
**BUDI BRZ, BUDI BRŽI,
BUDI NAJBRŽI!**



TRACKMANIA ORIGINAL®



**NA SVIM KIOSCIMA
SAMO 299 DIN.**



© 2005, 2008 NADEO and FOCUS Home Interactive. All rights reserved. Published and distributed under licence from NADEO. TRACKMANIA is a trademark of NADEO and is used under licence.

extreme CC

Extreme CC d.o.o. - www.extremecc.co.yu
Tel: +381 11 3809-143, 3809-144, 3809-130, 3809-230

Izdavač: Extreme CC
Distribucija: Extreme CC & Acrobat film

Acrobat film d.o.o.
www.acrobatfilm.com
tel: +381 11 318 77 99



The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Platforma: PC, PS2, PS3, X360, DS, Wii**Za:** Tematika igre. Veliki izbor likova koje možete voditi.**Protiv:** Osećaj konstantnog ponavljanja. Loša kamera. Nedovoljno pojašnjeni ciljevi nekih mislija.**Minimalna konfiguracija:** CPU 1.5 GHz, RAM 256 MB, VGA sa podrškom za DirectX 9.0 i 64 MB, 8.6 GB HDD prostora**Test konfiguracija:** CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3... oslobađanje Narnije od tiranije na ovoj konfiguraciji predstavlja pravu pesmu, mada bi i slabija mašina to mogla da isprati.**Kontakt:** www.extremec.co.yu**Cena:** 2.499 din.

OCENA 65

Traveller's Tales/Disney Interactive Studios

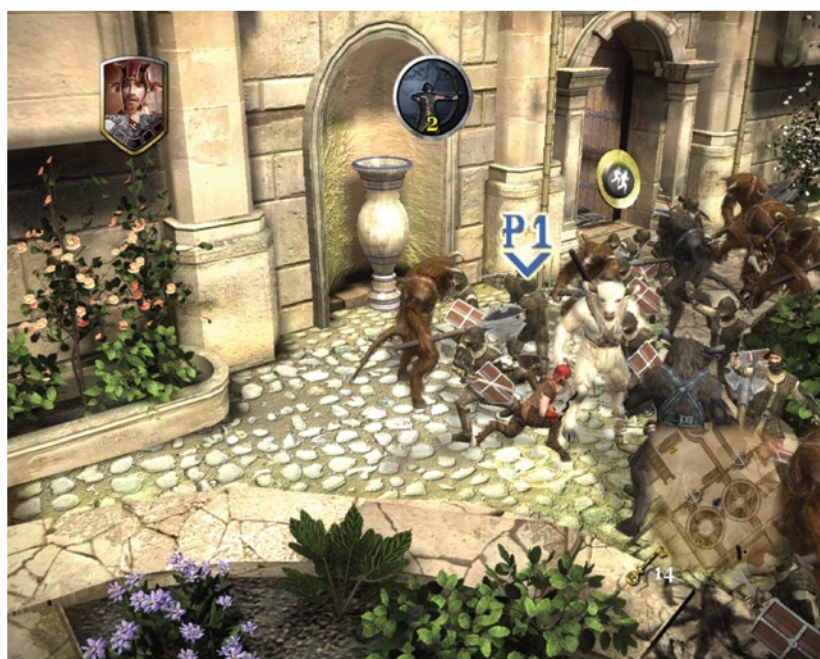
The Chronicles of Narnia: PRINCE CASPIAN

Kao što se moglo i očekivati, paralelno sa prikazivanjem filma The Chronicles of Narnia: Prince Caspian, pojavila se i igra sa istom tematikom. A zašto i ne bi, ovo je idealna prilika da se na račun slave filma prikupe neke pare sa strane. Ako mogu franšize Lord of the Rings i Harry Potter, zašto ne bi mogla i Narnia. Razvojni tim Traveller's Tales, poznat po svojim Lego serijalima, uzeo je na sebe posao da pretvori ovaj dečiji film u dečiju igru. S obzirom na žanr filma, kao i populaciju kojoj je namenjen, igra predstavlja spoj jednostavne arkade i logičkih nivoa. Film nastavlja da prati decu iz porodice Pevensie, koja se ovaj put vraćaju u Narnia-u da pomognu izvesnom princu Caspian-u da svrgne sa trona svog zlog ujaka kralja Miraz-a, i vrati mir u Narnia-u. Za vreme vladavine kralja Miraz-a, sve životinje koje pričaju proterane su u šumu, i zato je u njihovom interesu da se svrgne zli vladar. Tako je princ Caspian dobio armiju saveznika u svojoj borbi za presto.

autor: Vladislav Herbut

Kao što je gore navedeno, igra kombinuje arkadne i logičke nivoe. Uvek vodite grupu od 2-4 člana koje možete menjati po potrebi. U arkadnim nivoima ubijate horde zlih vitezova (Telmarines), dok će vam se u logičkim nivoima posao svoditi na povlačenje poluga, aktiviranje skrivenih prekidača i slično.

Arkadni nivoi su interesantni, pogotovo ako vodite nekog od likova koji su dobri borci poput Peter-a ili pak snažnog belog minotaura ili brzog kentaura. Protivnika se rešavate koristeći jednostavne kombinacije osnovna dva tastera za napad (snažni i slabi napad). Nema komplikovanih kombo udara, kao ni spektakularnih završnica, jer, ipak, treba uzeti u obzir da je ova igra namenjena uzrastu od 10 do 14 godina. Logički nivoi su sasvim drugačiji, i nateraću vaše moždane vijuge da se malo aktiviraju. Svaki lik u družini ima svoju specijalnost i lokacije na nivoima na kojima će tu specijalnost morati da upotrebi. Nekad





će vam biti potreban lik sa kukom i konopcem da biste se popeli na visoku platformu, nekad su potrebni luk i strela da biste pogodili neki udaljeni prekidač, u nekim situacijama su vam neophodni likovi male građe da mogu da se provuku kroz uzane prolaze, dok će vam u drugim biti potrebni snažni članovi družine da unište neku prepreku. Skoro sve radnje su logičke i nećete morati mnogo da se mučite da provalite gde kog lika treba da upotrebite. Plejada likova je šarolika, tako da su tu, pored četiri člana porodice Pevensie, i minotaur, kentaur, patuljak, satir i mnogi drugi žitelji Narnia-e.

Glavni problem je to što, ako niste gledali film ili čitali knjigu, nema šanse da iz prve pohvatate šta se dešava i šta vam je cilj. Ingame filmovi, kao i isečci iz filma koje ćete gledati između misija, iskombinovani su tako da u većini slučajeva nećete imati pojma šta vas čeka u sledećoj misiji i kako da rešite predstojeće probleme. Autori su se vodili pretpostavkom da vi znate priču i da ćete sami shvatiti šta vam je cilj. Druga problematična stvar je neprijateljski nastrojena kamera sa automatskim pozicioniranjem. Ona se, prosto, trudi da se postavi u najnezgodniji mogući položaj. Da nema mini mape u donjem desnom uglu koja pokazuje vaš položaj i pravac kretanja, teško da biste se snašli u nekim

situacijama. Pošto uvek vodite barem još jednog saputnika, drugi igrač može da se ubaci u bilo koje vreme da vam pomogne, mada, osim u većim sukobima, drugi igrač realno nema šta da radi, tako da je ova opcija, u principu, besmislena.

Negativna osobina igre je i to što ćete često imati osećaj konstantnog



ponavljanja nekih nivoa i radnji. Pogotovo što se vaši likovi ne razvijaju kroz nivoe, što znači da nema sakupljanja iskustva i bolje opreme, a to je još jedan minus. Doduše, s vremena na vreme možete pokupiti bolje oružje ili štit, ali su ovi predmeti



samo privremenog karaktera, tj. više kao neka vrsta kratkoročnog boost-a. Pored konstantnog ubijanja gomile protivnika i rešavanja logičkih zavrzlama, sakupljate i zlatne ključeve koji otključavaju kovčeg s blagom. Sadržaj ovih kovčega je neki bonus materijal, kao što su crteži, video zapisi i pokoja mini igra. Ipak treba napomenuti da svaki put kada uđete na neki nivo, ključevi se ponovo pojavljuju, iako ste ih već pokupili, tako da ćete na kraju verovatno imati više ključeva nego kovčega. Iako taj bonus materijal nije ništa posebno, to vam je barem jedan motiv da obratite pažnju i na ključeve razbacane po nivoima.

Grafika nije baš najsajnija, što verovatno treba pripisati činjenici da je igra paralelno rađena za skoro sve postojeće konzole, tako da je korišćen slabiji endžin. Likovi su relativno dobro predstavljani i podsećaju na svoje parnjake iz filma. Zvuk je sasvim solidan, ali nije spektakularan.

Sve u svemu, ova igra predstavlja solidno ostvarenje koje će svakako odigrati zagrizeni fanovi serijala Narnia, dok svi ostali neće biti na gubitku ako je zaobiđu. Ipak, ovo ne znači da je igra totalni promašaj, ali malo je pozitivnih elemenata (osim tematike) koji su vredni vašeg slobodnog vremena.





Telltale Games

Sam and Max Season 2

Telltale Games je jedna od retkih distributerskih kuća koja se upustila u rizičan posao izdavanja point & click avantura čije je zlatno doba završeno krajem prošlog veka. Revitalizacija starih ideja je uvek mač sa dve oštrice, pa tako njihov prvi ozbiljniji poduhvat – Bone nije dočekan sa oduševljenjem, iako je imao određenog potencijala. Između ostalog, on prvi put uvodi koncept “epizoda” u igrama, tj. nekoliko kraćih delova igre koji se izdaju, prodaju i igraju pojedinačno. Društvo iz Telltale Games-a ipak ne odustaje. Oni otkupljuju licencu za igru Sam and Max, a zatim predstavljaju nekoliko epizoda, kasnije uokvirenih u prvu sezonu. Pun pogodak!



Sam and Max Season 2

Platforma: Windows

Za: Sjajna atmosfera, humor, tehnički napredak

Protiv: Predvidive zagonetke

Minimalna konfiguracija: P3 na 1.5 GHz, 512 GB RAM-a i 32 MB video memorije

Test konfiguracija: P4 D820 2.8 GHz, 1 GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, radi savršeno na high podešavanjima.

Kontakt: www.telltalegames.com/samandmax

Cena: 22 evra

OCENA 82



autor: Viktor Popović

Za one koji su igrali prvu sezonu, druga sezona neće predstaviti ništa epohalno novo. To je i dobro na neki način – “if it ain’t broken, don’t fix it”, što bi rekli Ameri. Prva sezona je za avanture stavila nogu u vrata igračkog tržišta, pa sada druga sezona može utabanom stazom dalje da razradi već postojeću ideju, bez potrebe za posebnim dokazivanjem.

Prva epizoda druge sezone – Ice Station Santa, vodi dvojicu detektiva na Severni pol, gde pronalaze Deda Mraza obuzetog zlim duhovima ili, možda, slučajem teške šizofrenije. U toku misije, Sam-a i Max-a će, između ostalog, posetiti i tri božićna duha – prošlosti, sadašnjosti i budućnosti, da bi, u stilu poznate cije Ebenezer Scrooge-a, ispravili svoje stare grehe. Moai Better Blues, sa Severnog pola radnju premešta na Uskršnje ostrvo. Moai (uskršnje kamene statue), dva drugara tumače kao staro proročanstvo, i ne štede vreme i ideje kako bi ih se otarasili. U tu svrhu uposliće čitavu plejadu likova predvođenu duhom Mr. Spatula-e, Max-ove uginule zlatne ribice (koju sigurno pamтите iz prve sezone). Night of the Raving Dead počinje tako što zombi krade ruku Jesse James-a (jedan od ključnih predmeta iz originalne igre Sam and Max Hit the Road) iz detektivske kancelarije. Sam i Max ovog puta idu

u Nemačku, da bi se obračunali s vampirom Jurgen-om i povratili svoje duše. Da, duše. Chariots of the Dogs vraća detektive u prošlost, kako bi pronašli izgubljenog Bosco-a. Bosco je, ako ste zaboravili, njihov paranoični komšija-bakalin, koji se krije od NJIH. A ko su to ONI, saznate u toku ove, apsolutno epske avanture. I na kraju, finale ove sezone predstavljeno je epizodom What’s New, Beelzebub, koja Sem-a i Max-a vodi u ponore pakla, gde će im Satana lično razjasniti sve eventualne nedoumice.

Šta se može reći o serijalu Sam and Max sada, kada su već dve velike sezone iza nas? Na prvom mestu, treba pohvaliti razvojni tim, jer je u potpunosti ispunio svoj osnovni, ali i najteži zadatak – vraćanje sveta avantura Sam-a i Max-a među igrače, kako među stare koji će se u ovoj atmosferi osećati kao kod kuće, tako i među nove koji možda tek sada otkrivaju čari PC avantura. I ne samo to. Razvojni tim je u potpunosti iskoristio koncept serije, prilično nov u svetu kompjuterskih igara, i uveo sve one elemente koji vas drže vezane i za TV serije – poznate face, poznata mesta, kao i zaplet koji se provlači kroz više epizoda. Autorima nije ponestalo ideja, pa tako druga sezona ne boluje od isforsiranih zapleta, rak-rane mnogih TV

serija.

S druge strane, Sam and Max polako postaje monoton na tehničkom planu. Svet point & click avantura ume da bude veoma ograničen, i ako se namerite da igrate više epizoda zaredom, možete osetiti prve efekte “zamora materijala” – pojavu predvidivih zagonetki i paušalnog pristupa problemima koji u ime radnje postaju sve lakši. Kao da se u malom ponavlja priča s kraja devedesetih godina prošlog veka, kada su avanture usled tehničkog napretka evoluirale u interaktivne filmove, da bi zatim nestale s lica zemlje.

Ipak, nećemo biti toliko pesimistični. Avanture Sam-a i Max-a su jedna od lepših stvari koje su se desile svetu PC igara u poslednjih nekoliko godina. Njihova autentična atmosfera i nezaboravan humor će svima koji se odluče da uđu u svet avantura sigurno obezbediti sate dobre zabave i osmeh na licu – mnogo više nego što mnogi današnji skupi naslovi mogu da postignu. A vest da Telltale Games razmišlja i o izdanjima za Xbox 360 i Sony PlayStation 3, potvrđuju činjenicu da su avanture Sam-a i Max-a zapravo tek započele.



Hothead Games

Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode One

Siguran sam da većina vas u životu nije čula za Penny Arcade, a da niste pročitali naslov ovog teksta, verovatno i ne bi. Reč je o web stripu dvojice autora, sa tematikom vezanom za trenutne događaje u igračkoj industriji, koji nas još od davne 1998. raduje novim brojem svaki ponedjeljak, sredu i petak. Meni je lično prirastao za srce, s obzirom da ga čitam već duži niz godina. Stoga sam i sa osmehom na licu ispratio vest da se radi na igri, a ubrzo po njenom izlasku nabavio i svoj primerak.

autor: Uroš Miletić

Nego, čini li vam se da je naziv ove igre predugačak? Kada bismo, kao i obično, skratili naziv samo na prva slova svih reči, rezultat bi bio – PAA: OTRSPODEO, što je opet neprihvatljivo, kako zbog dužine, tako i zbog nemogućnosti da istu skraćenicu pročitamo. Mi ćemo je jednostavno zvati Penny Arcade Adventures, u nedostatku drugog pogodnog imena.

Radnja se odigrava dvadesetih godina

prošlog veka, u gradu zvanom Nova Arkadija. Avantura počinje nakon što vam ogroman robot pređe preko kuće. Stoga, kao beskućnik, bivate prinuđeni da se pridružite glavnim protagonistima u razotkrivanju misterije koja je okružila vaš voljeni grad. Gabe, Tycho i vaš junak imaće pred sobom težak put koji vodi preko mase agresivnih mašina nazvanih Fruit Fuckers, armije zombi beskućnika i kulta pantomimičara. Priča o nezemaljskom zlu čiji dolazak samo vi možete da sprečite

je već sto puta prežvakana, ali u datom kontekstu svakako vrši svoju ulogu.

Penny Arcade Adventures predstavlja akcionu avanturu sa RPG elementima. Ilti, šetaćete se unaokolo, sakupljati predmete i voditi konverzacije s drugim likovima, a s vremena na vreme očekuje vas i borba sa pomahnitalim mašinama za prerađivanje voća. Ili klovnovima. Ili povampirenim pantomimičarima. Avanturistički elementi su minimalni, ali sasvim dovoljni u igri ovog tipa. Ponekad vam se može desiti da više ne znate šta dalje. No, s obzirom da je cela igra podeljena na samo četiri lokacije, ubrzo ćete metodom pokušaja i promašaja naći baš onaj predmet ili osobu koja je potrebna za nastavak igre. Slična priča važi i za RPG deo. Svaki od likova će kod Tycho-ove nećake En-Kler moći da poboljša svoje oružje, ali su vrsta unapređenja i uslovi unapred određeni. Kada je reč o oružju, ni ono se po svom dizajnu ne razlikuje od stripolike atmosfere cele igre: Tycho će nositi automatsko oružje, Gabe će se sa protivnicima obračunavati svojim pesnicama, dok će vaš lik čistiti neprijatelje grabuljama. Grabuljama? Istina, čekajte samo dok vidite unapređenu verziju.

Same borbe urađene su u poteznom stilu, ali se od vas ipak očekuje da se na



Za: Zanimljiva priča, neobično okruženje i likovi, humor

Protiv: Prilično kratka igra, bez inovativnih elemenata

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1.5 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 ili ATI ekvivalent

Test konfiguracija: Intel Core 2 Duo 2GHz, 2GB RAM, ATI 2400HD, igra je bez problema radila na maksimalnim detaljima pri rezoluciji 1280x800

Kontakt: www.rainslick.com

Cena: 15 evra



TYCHO BRAHE



njih u potpunosti usredsredite. Na odmet neće biti i sposobnost da blagovremeno reagujete, pošto će većina ofanzivnih i defanzivnih poteza zavisiti od toga. Svaki od tri lika ima na raspolaganju tri poteza: korišćenje predmeta, osnovni udarac i specijalni udarac. Sva tri poteza dele isti brojčani koji će se vremenom puniti. Najviše vremena ćete, naravno, čekati na specijalan udarac, a ukoliko ga dva ili više likova istovremeno imaju na raspolaganju, moći ćete da iskoristite i njihov jedinstven zajednički napad. Odbrana se sastoji u blokiranju protivničkih udaraca, koje vršite pritiskanjem spejs tastera u pravom trenutku. Natempirajte ga kako treba, i izvršićete protivudar. Pritisnite ga prerano ili prekasno, i osetićete punu moć protivničkog gneva. Sistem će vam u početku zadavati muke, ako niste igrali barem jedan deo Final Fantasy-ja ili sličnih igara, ali ćete se vremenom uvežbati.

Ono što igru izdvaja iz mora sličnih, a što bi trebalo da bude i glavni razlog da je nabavite, jeste nezamislivi humor Penny Arcade-a koji je tako vešto protkan kroz svaku poru igre. Od dijaloga, preko likova koje ćete na svojim putešestvijama sretati, do same atmosfere i izgleda igre. Jedini problem je što nećete stići ni da se zadubite u igru, a već ćete se boriti

sa poslednjom kraljicom. Prelazak igre zahteva između tri i četiri sata čistog igranja, što je za današnje standarde stvarno premalo, bez obzira na to što se radi tek o prvoj epizodi. U svakom slučaju, uživaćete u svakom minutu, pošto igra nije veštački produžavana glavolomkama ili sličnim trikovima.

Kako uopšte napraviti igru sa tematikom stripa koji iščitavate za manje od minuta? Penny Arcade Adventures je prvenac na

ovom polju, stoga bi njihovim autorima rado čestitali. Njihov uticaj u sastavljanju priče i dijaloga je i više nego očigledan, stoga smo svesni da se ne radi o pukoj pozajmici licence zarad komercijalnog uspeha. Prva epizoda ostavila je vrlo pozitivan utisak na nas, i podsetila nas zašto zapravo obožavamo Penny Arcade. Previše vrata je ostalo zatvoreno, pa se nadamo da će nam druga epizoda pružiti mogućnost da zavirimo iza nekih od njih.





Kojima Productions/Konami

Web: <http://www.konami.jp/mgs4/global/index.html>

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Pre nekih dvadeset godina, u Srbiji, ali i ostatku Evrope, dominirali su 8-bitni i 16-bitni računari koje su potpisivale dve firme – Spectrum i Commodore. Međutim, u Japanu je začuđujući uspeh postizao MSX, koji nikada nije mogao da se probije van granica tog tržišta, ostavljajući igrače bez prilike da probaju neke od klasika za ovaj kompjuter, među kojima su bili Vampire Killer (prva Castlevania) i Metal Gear, kasnije objavljen i za izuzetno popularni NES. Naravno, prava ekspanzija drugonavedenog serijala usledila je tek remek-delom za PSX pod nazivom Metal Gear Solid, i sa njegova dva nastavka za sledeću generaciju konzola. Međutim, četvrti deo sage koji je konačno pred nama je zaista nešto posebno, a čini nam se da je, posle svega što smo slušali o njemu prethodnih godina, to, jednostavno, moralo tako da bude. Konami-jeva ekipa, ponovo predvođena velikim Hideo Kojima-om, stvorila je, bez ikakve sumnje, igru koja će obeležiti ovu godinu, ali i značajno proširiti bazu vlasnika PlayStation-a 3, na kome će se jedino vrteti.

Limitirana edicija

Svi dugogodišnji ljubitelji serijala sigurno će razmisliti o nabavci Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Limited Edition-a, koji je dostupan i kod nas u Evropi. Ako se odlučite da potrošite 20-ak evra više, igru ćete dobiti u metalnoj kutiji, zajedno sa Blu-ray bonusom, diskom posvećenom kreiranju ovog naslova, 4 poglavlja grafičke novele, odnosno zvaničnim soundtrack-om. U Severnoj Americi, u prodaji je i PlayStation 3 MGS 4 bundle, sa hard diskom od 80 GB, jednim dualshock 3 kontrolerom, odnosno samom igrom, po ceni od 499 dolara. Nažalost, nešto slično za sada nije najavljeno za Stari kontinent.



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Platforma: PlayStation 3**Za:** Apsolutno neverovatna grafika i neviđena posvećenost svakom detalju, odlična priča, suštinska poboljšanja u izvođenju**Protiv:** Čak i najbolje igre imaju kraj**Kontakt:** <http://www.game-s.rs/>**Cena:** 5.999 din.

OCENA

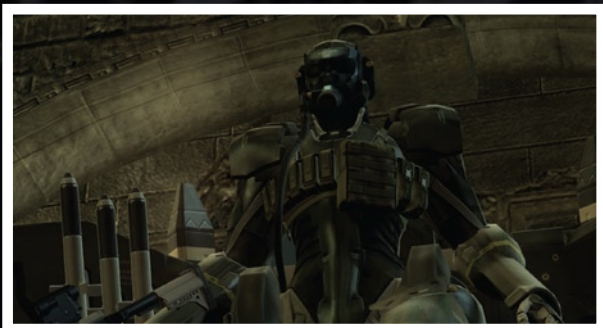
97

autor: Vladimir Dolapčev

Najbolja stvar koja može da se kaže o MGS 4 jeste da je on gotovo savršeni spoj tradicije i inovacije. U principu, to je i dalje naslov izgrađen na temeljima legendarnog ostvarenja za prvi PlayStation, ali maksimalno prilagođen sadašnjem trenutku i mogućnostima aktuelne platforme, dodatno ojačan gomilom bisera na koje smo navikli od ovog razvojnog tima i njihovog vođe. Iako se po izgledu glavnog junaka može

prosuditi da su dešavanja u Guns of the Patriots-u smeštena u daleku budućnost, stvari stoje potpuno drugačije. Istina je da Snake ubrzano stari, i da za njegove simptome, jednostavno, ne postoji lek. Znajući da pred sobom nema mnogo vremena, sedokosi heroj polazi na ono što mu se čini da će biti njegova poslednja misija – definitivno zaustavljanje Liquid Ocelot-a i njegovih trupa u pokušaju da zavladaју Sjedinjenim Državama.

Samo izvođenje će, možda, pomalo iznenaditi dugogodišnje fanove, najviše zbog toga što akcenat više nije toliko bačen na šunjanje. Iako je i dalje moguće da pažljivo izbegavate sukobe i protivnike, za šta ćete kao stimulans dobijati značajne novčane bonuse, mislimo da će se većina igrača odlučiti za drugu opciju koju nameće sama struktura prilično velikih nivoa, mahom smeštenih na otvorenom. Recimo, već na startu bićete uvučeni u konflikt između privatnih armija i lokalnih boraca za slobodu – pomozite ovima drugima, i steći ćete njihovo poverenje koje će vam omogućiti mnogo lakši prilaz određenim lokacijama. Posle nekoliko sati igranja, postaje vam zapravo jasno da je ovakav pristup ono što igra forsira u priličnoj meri, sugerišući vam čak da je dobra ideja da se pridružite pokretu otpora. To još više implicira zaista fenomenalan izbor oružja. Tu su sve moguće varijacije pušaka, pištolja ili eksplozivnih naprava koje, pritom, možete dodatno nadograditi laserskim nišanima, prigušivačima i sličnim unapređenjima. Za to će vam, ipak, biti potrebna asistencija Drebin-a, ekscentričnog trgovca koji će vam uz to, za određenu nadoknadu, ustupati i otključavati kodirano oružje, odnosno

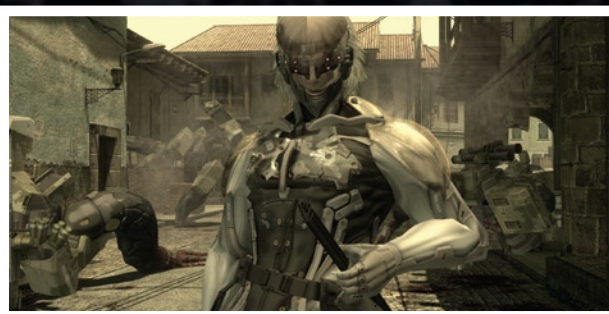
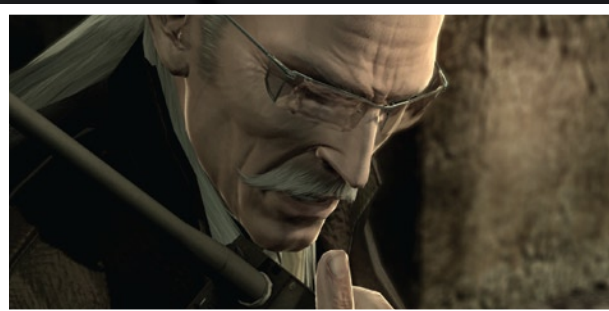


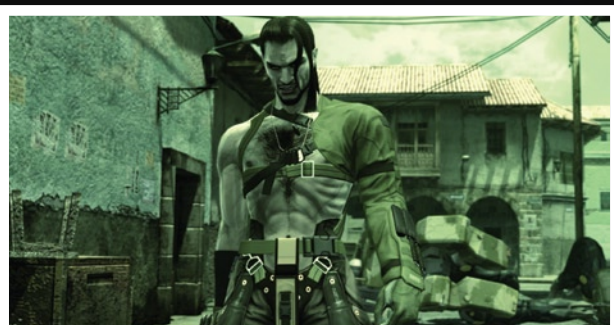


municiju. Ono što je interesantno jeste što ćete sa njim stalno biti u kontaktu preko simpatičnog Mark II robota kog ćete dobiti od Otacon-a gotovo na samom početku avanture. Tako ćete sav višak ubojitih sredstava koje pokupite na bojnopolju automatski prodavati, a proces kupovine obavljati kroz uvek dostupan meni, bez potrebe da se sa Drebin-om nađete lice u lice (mada, nije da ga nećete vidati). Sigurno je da se time utiče na smanjivanje težine igre i realnost (koja ionako nije bila zaštitni znak serijala), ali se to vrlo uspešno kompenzuje zadovoljstvom što ovaj proces oduzima daleko manje vremena nego u sličnim ostvarenjima. Uostalom, Guns of the Patriots je vrlo izazovan, s obzirom na umnogome poboljšanu AI rutinu protivnika, koji će vas sada mnogo lakše locirati, ali i biti u stanju da koriste zaklone i brojčanu

nadmoć da bi vam došli glave. Stealth elementi su itekako prisutni, ali svoju praktičnu korist imaju tek kada ste sami, i na lokacijama koje ne vrve od desetina protivničkih jedinica. Upravo u ovim situacijama iskušićete koliko je poboljšan takozvani Close Quarter Combat, koji vam sada dozvoljava mnogo veći set akcija nad zarobljenim protivnikom. Takođe, novi geđžet, OctoCamo odelo, dozvoljava vam automatsko stapanje sa okolinom nakon nekoliko sekundi mirovanja, što ne samo da izgleda odlično, već i značajno smanjuje vašu izloženost. Najkorisniji je, ipak, Solid Eye, koji u sebi objedinjuje nekoliko funkcija (dvo gled, night vision, informacioni displej) i ima veoma važnu ulogu tokom cele igre. Snake više nego ikada liči na ljudsko biće, samim dodavanjem vizuelnih parametara vezanih za njegovo psihičko stanje i stres

koji imaju značajan uticaj na mobilnost, odnosno preciznost prilikom pucanja, pa i ovim aspektima konstantno morate voditi računa. Stalno isticanje da je Guns of Patriots poslednje poglavlje u serijalu znači i da se razvojni tim zaista potrudio da popuni sve praznine u priči, čak i neke na koje je većina fanova zaboravila. Možda zbog toga, ali i tradicije, gotovo polovinu od nekih 20-ak sati, koliko je potrebno za prelaženje, provešćete gledajući zaista odlično režirane i napisane sekvence, kojima zbog toga ne možemo zameriti njihovo zaista impresivno trajanje. Upravo radi insistiranja da se sve razjasni do kraja, MGS 4 je potpuno linearno iskustvo, bez grananja puteva ili alternativnih završetaka, ali je podizanje težine i dobijanje različitih nagrada za njegovo kompletiranje, dovoljan izazov da poželite da ga pređete više puta.





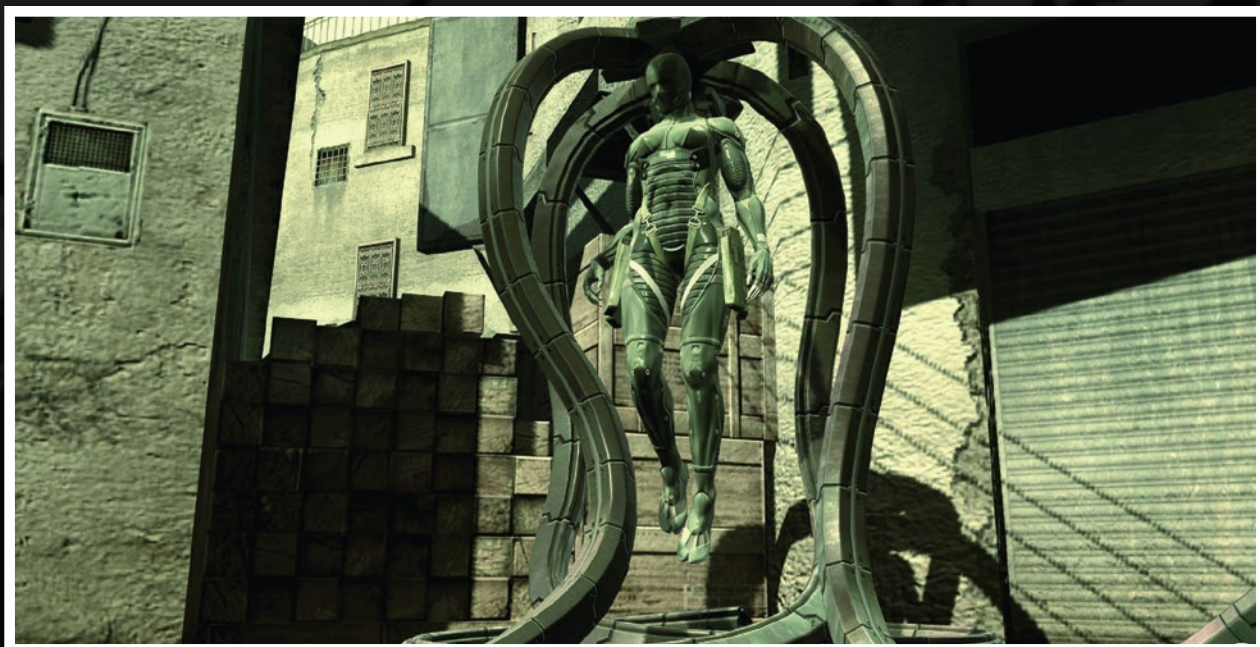
Na zaprepašćenje svih, sam Hideo Kodžima je tokom aprila dao intervju u kome je izjavio da nije u potpunosti zadovoljan vizuelnim kvalitetima igre, za koje se u početku nadao da će biti značajno viši. Ovako šokantno saopštenje, ipak, pre govori o njegovom urođenom perfekcionizmu nego o postojanju realnih nedostataka, jer Guns of the Patriots predstavlja pravi praznik za oči i, bez ikakve sumnje, najlepše ostvarenje na sadašnjoj generaciji konzola. Fanatična pažnja koja je posvećena svakom detalju i nivoima na kojima, praktično, nema ponavljanja nijedne strukture, primetna je već na samom početku, i taj osećaj ne jenjava do završnih scena. Izgled i animacija ljudskih likova i odeće su bez konkurencije, ali vrhunac predstavljaju upravo pomenute međuanimacije koje

sve to dodatno ističu – jednostavno, nismo mogli da verujemo da se one izvršavaju u realnom vremenu, jer vam zdrav razum sugerise da to nikako ne može da bude slučaj. Nesavršenosti postajete svesni samo u vrlo retkim situacijama kada nađete na neku slabiju teksturu, ali se to javlja toliko retko da ne kvari kompletnu sliku.

Iako zbog ograničenja prostora (Blu-ray diska od 50 GB!) u evropskoj verziji nije dostupan originalni japanski voice act, engleska sinhronizacija je zaista sjajna, a uradila ga je već poznata i uhodana ekipa predvođena David Hayter-om. Sama akcija, naravno koristi sve prednosti nekompresovanog zvuka, i znače da ceni kvalitetnije 5.1 sisteme koji do punog izražaja dolaze već na početku, dok vam meci zuje oko glave na ratištu Srednjeg

Istoka ili prepoznajete sa koje strane vam prilazi neprijatelj. Dodajmo na ovo i da je Snake jedan od miliona vlasnika iPod-a na kome ćete moći da preslušavate poznate muzičke teme iz serijala, ali i dovlačite nove preko Interneta, baš kao i podcast-ove.

Posmatrajući finalnu animaciju u trajanju celovečernjeg filma, sigurno ćete shvatiti da sva odlaganja i višegodišnji razvoj nisu bili bez razloga. Metal Gear Solid 4 predstavlja apsolutni vrhunac serijala i kreativnosti Hidea Kodžime, odnosno najbolji reprezent interaktivne zabave koju je, jednostavno, nemoguće dovoljno nahvaliti niti opisati ovim tekstom, ma koliko on bio detaljan. Ovo morate da vidite i doživite svojim čulima.



Team Ninja

NINJA GAIDEN II

Ninja Gaiden II

Platforma: Xbox 360**Za:** Odlična akcija, dosta krvi, zanimljivi potezi**Protiv:** Na trenutke slabija kamera**Kontakt:** www.xbox.com/en-US/games/splash/n/ninjagaiden2/**Cena:** 50 evra

autor: Milan Đukić

Kao i uvek, priča u igri nije posebno razvijena, niti ćete reći da je napravljena van nekog ustaljenog šablona za ovakav tip ostvarenja. Tako će i ovoga puta glavni protivnik našeg "dobročudnog" nindže pokušati da dovede pakao na Zemlju, a vi ćete, uz pomoć Sonje, novog člana tima, pokušati da ga sprečite u tome. Dodatna pojašnjenja o tome šta se dešava oko vas doneće i međuscene. Iako su jako kvalitetne, važno je da ne traju predugo, posebno ako ste se "nameracili" da ubijete još mnogo demona. Stoga je još jednom stavljeno do znanja da je Ninja Gaiden II u potpunosti okrenut akciji i besomućnom pritiskanju apsolutno svih dugmića na Xbox kontroleru.

A akcije je, naravno, na pretek. Ako uspešno budete pritiskali tastere i u pravilnom redosledu, glavni junak će izvoditi veliki broj kombo poteza kojima će eliminisati više protivnika odjednom. U tom svojevrsnom "smrtonosnom plesu",

bez obzira na to da li koristi bodež, bodlje ili dugačku katanu, Hayabusha će lišavati neprijatelje njihovih ekstremiteta, odsecati im glave, "ispitivati" unutrašnje organe, i još mnogo toga drugog. Količina prolivene crvene tečnosti sigurno bi bila dovoljna da podmiri sve potrebe za krvlju u Zavodu za transfuziju, pa će prostorije, nakon što završite sa protivnicima, najviše podsetiti na kontejner u kom je pronađen Dexter, junak istoimene serije.

Ne treba zaboraviti da, pored lišavanja života "na blizinu", sve svoje protivnike možete "rešiti" i slanjem precizne strele ili šurikena, a ne treba zaboraviti ni na završne udarce, svojevrsne "Fatality"-je, koji će poslati neprijatelje na "onaj svet" (ili gde god oni odlaze) uz sjajne specijalne efekte. Kada pričamo o protivnicima, spremite se na "sve i svašta" – preko osnovnih nindži slabih sposobnosti, pa sve do ogromnih čudovišta i, naravno, "glavonja" koje se nalaze na krajevima određenih sekcija.

Ukoliko ste ikada igrali neku od Ninja Gaiden igara, znaćete šta ovde da očekujete od grafike i zvuka. Igra izgleda dobro, specijalni efekti su sjajni i opšta produkcija je jako dobra, tako da zasigurno nećete žaliti. S druge strane, nije revolucionarna niti specijalno drugačija (posebno ako se u jednačinu ubaci i Ninja Gaiden Sigma i razlike između ove dve igre), ali to, svakako, nema apsolutno nikakvu težinu kada pričamo o tome da li Ninja Gaiden II treba igrati ili ne, jer je odgovor jasan.

Ninja Gaiden II je sjajna igra koja nudi fenomenalnu akciju na Xbox-u 360. Ako uspete da pređete preko nekoliko osnovnih i manjih problema kao što su ponekad nedovoljno precizna kamera i, možda, prevelika težina u određenim trenucima, "dvojkom" ćete se sigurno veoma zabaviti i vrlo verovatno komšijama prepričavati sve kombo poteze i završne udarce koje ste tokom igranja nanosili.





Istorijat Ninja Gaiden serijala

1988. - **Ninja Gaiden (NES)**

Originalni Ninja Gaiden za Nintendo-ov osmобitni sistem postavio je standarde za dobre, ali i veoma teške 2D akcione igre. Čak i danas, prvi Ninja Gaiden važi za jednu od najpopularnijih igara s NES-a.

1990. - **Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos (NES)**

Nastavak koji je, osim novih nivoa i boss-ova, doneo i nekoliko unapređenja u izvođenju, donekle je ostao u senci originala.

1991. - **Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom (NES)**

Poslednji nastavak originalnog serijala zapamćen samo po svojoj kontroverznoj priči.

1995. - **Ninja Gaiden Trilogy (SNES)**

Za Super Nintendo objavljena je samo kompilacija tri originalna Ninja Gaiden-a za NES, sa donekle doteranom grafikom i detaljima. Nakon ovog izdanja, Ninja Gaiden se povlači sa scene, sve do...

2004. - **Ninja Gaiden (XBOX)**

Team Ninja oživeo je legendu sa novom akcionom igrom za prvi XBOX.

2005. - **Ninja Gaiden Black (XBOX)**

Prošireno izdanje Ninja Gaiden-a donelo je novo oružje, skrivene kostime i modove, kao i novi način kontrolisanja kamere.

2007. - **Ninja Gaiden Sigma (PS3)**

Ninja Gaiden sa XBOX-a je već posle manje od tri godine dobio kompletan grafički rimejk na PlayStation-u 3. Sigma je, osim nove grafike, donela i još novog oružja i modova, mada, nažalost, neke stvari iz Black-a su i dalje ostale ekskluziva XBOX verzije.

2008. - **Ninja Gaiden Dragon Sword (NDS)**

Originalni naslov za Nintendo-ov DS, inspirisan novijim Ninja Gaiden igrama.





Nintendo

Super Smash Bros. Brawl



Super Smash Bros. je još jedna Nintendo-ova veoma popularna franšiza, možda čak i najpopularnija danas među "pravim" Nintendo fanovima. Od svog prvog pojavljivanja 1999. godine na Nintendo-u 64 pa do danas, pojavila su se samo dva nastavka – Super Smash Bros. Melee za GameCube 2001, i sada Super Smash Bros. Brawl za Wii. Već sa prvim Super Smash Bros.-om, Nintendo je još jednom dokazao da ne postoje žanrovska ograničenja u eksploataciji njihovih popularnih maskota, pa su se tako Mario, Link, Samus, Donkey Kong, Pokemon-i i mnogi drugi Nintendo likovi, našli i u boričkoj igri.

autor: Nikola Jovanović

Najveća novina u Wii nastavku Super Smash Bros.-a je Adventure mod, tj. "kampanja" pod nazivom Subspace Emissary, u kojoj ćete prelaziti skrolujuće platformske nivoe u maniru klasičnih Mario igara, nastavljajući priču čestom zamenom likova i gledajući prelepe FMV animacije između nivoa. Suština priče je da su se svi negativci iz ključnih Nintendo igara udružili sa nekom nepoznatom zlom silom u cilju da pretvore sve likove iz Nintendo univerzuma u trofeje... možete da prepostavite šta se dešava sledeće. Priča, svakako, nije najbitniji element Subspace Emissary-ja, ali su lepo dizajnirani nivoi i FMV animacije dokaz da

ovaj mod nije odrađen na brzaka, da bi se dodao ekstra sadržaj u već prepunjenu igru, već mu je posvećena podjednaka pažnja. Dovoljno je reći da je za prelaženje ovog moda potrebno od deset do petnaest sati, u zavisnosti od toga koliko detaljno želite da kompletirate samo taj deo Super Smash Bros. Brawl igre.

Classic mod koji je uobičajen za Super Smash Bros. serijal je, naravno, ponovo tu, i predstavlja drugu srž igre – Vs borbe do četiri igrača u raznovrsnim interaktivnim arenama inspirisanim Nintendo-ovim hitovima. Tu je i All Star mod u kome ćete se takmičiti protiv svih likova koje

imate, Target Smash u kome je potrebno uništiti određene objekte, Trophy Collection u kome ćete sakupljati sve i svašta, uključujući sticker-e za upgrade likova u singleplejer modu, ali i muziku iz igre koja je odličan miks starih i novih Nintendo melodija. Postoji još mnogo drugih Single, Vs i Co-op modova, i sulud broj stvari koje je moguće sakupljati ili uraditi u igri. Najinteresantnije sporedne novine su Stage Builder, kao i mogućnost pravljenja screenshot-ova. Dodajte na sve to 35 kompletno različitih, ali dobro izbalansiranih likova sa svojim unikatnim potezima, i biće vam jasno otkuda tolika frka oko ove igre.

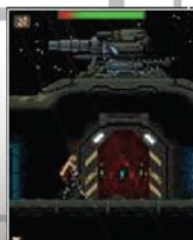
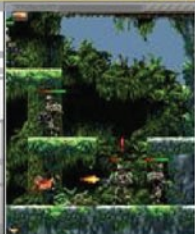


GAME
hot spot

powered by mobitelplus

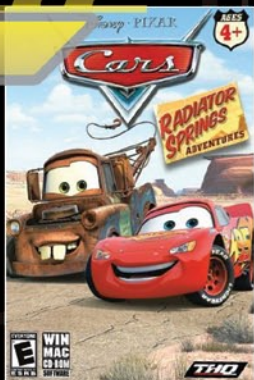


TUROK



Touchstone

9817118



© Disney

© Disney / Pixar

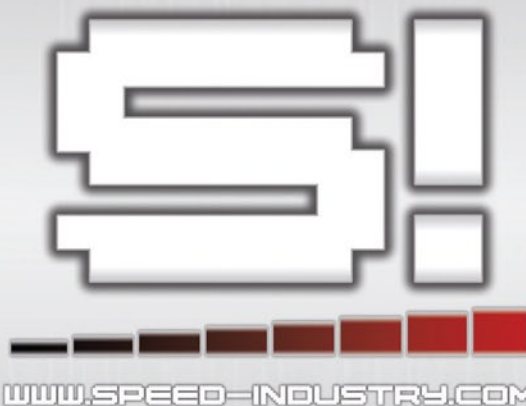
[illegible]

Telefon treba da podržava GPRS i MMS. Učestovanjem u ovim SMS aktivnostima, postajete član SMS info kluba. 5652 važi za Telenor i Telekom mreže.

cena poruke 120din+PDV



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA
 NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME
 IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA
 NAJAKTUELNIJI CENOVNIK
 MUZIKA, FORUM I CHAT



Super Smash Bros. Brawl

Platforma: Nintendo Wii

Za: Zabavnost, mnogo sadržaja, odličan novi Adventure mod

Protiv: Sličnost sa prethodnim nastavcima

Kontakt: www.smashbros.com

Cena: oko 50 evra

OCENA 95



U Brawl-u je unapređen izbor likova, pa tako, osim povratnika iz prethodnih delova, možete igrati i sa nekoliko novih Nintendo likova, kao što su Wario, Pikmin & Olimar, Diddy Kong i drugi, ali i sa iznenađujućim gostujućim likovima, kao što su Sonic od Nintendo-ovog starog rivala SEGA-e i Konami-jev Solid Snake iz Metal Gear Solid serijala. Iako na prvi pogled može delovati suludo, Sonic i Snake su se odlično uklopili u svet Smash Bros.-a, kompletno sa svojim karakterističnim potezima i arenama inspirisanim igrama iz kojih originalno dolaze. Razmislite o ovome na trenutak. Da li ste nekada poželili da sa Solid

Snejkom pucate iz automatskog oružja na Pokemone ili da sa Sonikom prebijete Mariju ili obrnuto? Ova igra vam pruža tu jedinstvenu priliku. Za kontrolu je moguće koristiti gotovo sve što se može priključiti na Wii od standardnih kontrolera. Wiimote + nunchuck nisu loša kombinacija, ali za najprijetnije iskustvo preporučuje se, ipak, classic kontroler ili GameCube kontroler. Kao i do sada, kontrolni sistem je precizan i jednostavan, a nova mogućnost kompletnog rekonfigurisanja kontrola eliminiše sve eventualne probleme.

Brawl izgleda veoma lepo za Wii igru. Iako veoma podseća na prethodnika sa

GameCube-a, sitni detalji i bolji dizajn prave razliku. Gejmplej je frenetičan, frejmrejt nikada ne opada, efekti izgledaju lepo, šta je više potrebno? Brawl je ispoliran, kompletan naslov, prepun sadržaja koji će ispuniti srce svakog old school Nintendo fana, ali i ostalih. Ukoliko tražite zabavnu i zaraznu igru za Wii koju možete igrati danima sami, ali i sa prijateljima, bilo na istoj konzoli ili preko Interneta, Super Smash Bros. Brawl definitivno predstavlja trenutno najbolji izbor. Ma koliko god to čudno zvučalo, s obzirom na stereotipe žanra, Brawl je, ako ne najbolja, onda sigurno najinovativnija, i sadržajem najbogatija borilačka igra danas.





MUSTEK RAM ZA SLIKE – NA STRUJU

Vladimir Kosić

Pre nekih desetak godina bilo je interesantno uzeti svoje ili nečije crno-bele slike od pre mnogo godina, i konstatovati kako je tehnika mnogo uznapredovala. Uspomene se danas čuvaju na još efikasniji način, mada je svima jasno da nekoliko prepunih kutija sa kolor fotografijama imaju svoje prednosti u odnosu na skladištenje vaših digitalnih fotografija na hard-disku kompjutera. Mnogima nije zgodno da se „zrače“ ekranom računara kako bi gledali fotografije, a iste se često zagube po brojnim folderima. Kompanija Mustek, kao i brojne druge, nudi nam još jedno zanimljivo rešenje, zapravo kompromis u okviru pomenute problematike. Mustek PF-A1100AM je ram za slike koji reprodukuje njihov digitalni zapis preko LCD ekrana u boji. Pomoću njega

će vam fotke uvek biti nadohvat ruke, odnosno u svakodnevnom vidokrugu – i to na hiljade njih!

Ako nabavite dovoljno veliku memorijsku karticu, ovaj digitalni ram za slike može čuvati i prikazivati gotovo sve slike koje ste ikad napravili pomoću vašeg digitalnog aparata. Naravno, to ne moraju biti isključivo vaše fotografije – na ekran ovog Mustek-a možete postaviti sve što vam se u trenutku učini zanimljivim, pa čak i ako je u pitanju video klip sa tonom! Ali, hajdemo redom. Moguće je da ste već čuli ili negde videli ovakav ili sličan uređaj. Dakle, koncept istog je vrlo jednostavan – na memorijsku karticu koju ubacujete u sam ram (sa zadnje strane), prvo pomoću računara snimate slike koje želite da vam se

kasnije vide na ekranu uređaja. Pomoću jednostavnog softvera podesite način i brzinu reprodukcije, te vam posle samo ostaje da nađete najbolju poziciju u sobi.

Model oznake PF-A1100AM koji smo mi imali na testu je, u neku ruku, specifičan, jer poseduje nešto veći ekran od ostalih uređaja koje na tržištu možete pronaći. Njegova dijagonala je 10.2 inča, dok je neki trenutni standard za ove elektronske ramove 7 inča. Takođe, ovaj Mustek ima mogućnost reprodukcije, kako JPEG (slike), tako i MP3 (muzika) i AVI (video) fajlova. Na poledini uređaja ugrađeni su mali stereo zvučnici snage 1.5 W, što je dovoljno da stvore karakterističnu ambijentalnu atmosferu punu nostalgije, naravno, zavisno od

Kontakt: PC Centar,
www.pccentar.com





toga kako ukomponujete foto-album sa muzikom. Mala zamerka ide samo kontroli jačine zvuka, čiji stepeni jačine nisu baš adekvatno raspoređeni. Drugim rečima, uređaj će biti glasan i na prvom od 15 volume podeoka. Kontrola svih ovih funkcija i opcija vrši se ili preko tastera sa zadnje strane rama ili, komfornije, putem, u paketu priloženog, daljinskog upravljača. U osnovnom meniju moguće je birati prikaz samo fotografija, zatim reprodukciju samo muzičkih fajlova (poput kakvog MP3 plejera), ali i fotografija i muzike u isto vreme. Tu je, takođe, i opcija za puštanje video fajlova, koji isto mogu stalno da se vrte na ekranu rama. Na kraju, tu je i dodatni meni za podešavanje brzine reprodukcije, efekata tranzicije između fotki, rezolucije, itd.

Ekran je zaista dovoljno veliki da bude veoma vidljiv i u prostranijim sobama. Njegova rezolucija je 800 x 480 piksela widescreen, a kvalitet slike je na visokom nivou. Uređaj poseduje i malu internu memoriju na koju pak ne možete smestiti više od 30-40 fotografija. Pomoću memorijskih kartica možete je proširiti čak i do 4 GB. Podržani formati su: MMC/SD/MS/MS PRO/CF. Iako se radi o digitalnom ramu za slike, on je potpuno spreman da bude i svojevrсни mali kućni bioskop, kako se, inače, i vodi u katalogu artikala. Naime, na karticu možete snimiti video klip (snimak s letovanja, film, seriju, itd.) koji reprodukujete na ekranu rama, dok će zvuk ići ili na ugrađene zvučnike ili na slušalice koje možete povezati putem standardnog 3,5 mm konektora. Ako vam se ideja gledanja filmova na

ramu za slike (!!) čini pomalo glupom, onda ovaj Mustek, putem AV izlaza koji je ugrađen na ramu, možete povezati i sa televizorom ili nekim monitorom koji ima AV ulaz. Tu je i USB konekcija za kompjuter radi eventualnog upgrade-a sistema ili aranžiranja interne memorije uređaja.

Za, otprilike, 180 evra, kolika je maloprodajna cena Mustek-a PF-A1100AM, dobijate jedan specifičan uređaj koji će sigurno izazvati pažnju vaših prijatelja, ali i vama pomoći da od zaborava spasite neke (ili sve) od vaših digitalnih fotografija. Njegov veliki ekran i mogućnost reprodukcije različitih tipova multimedijalnih fajlova, napraviće veliku razliku u odnosu na nešto jeftinije uređaje koji su danas dostupni na tržištu.



KLAN INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu



ASUS TV hardverski enkoding

Nakon nekoliko mobilnih ultraprenosivih TV tjunera kao što je U serija, ASUS je izbacio novog predstavnika internih kartica, pod nazivom PE6200Analog. Ono što izdvaja ovaj TV tjuner od ostalih internih rešenja je brži PCIe interfejs, kao i činjenica da je u pitanju prva ASUS kartica koja poseduje čip za hardverski MPEG-2 enkoding snimljenog materijala.

autor: Marko Nešović

ASUS politika da sve proizvode pakuje u glomazne kutije, bez obzira imalo to potrebe ili ne, prisutna je i ovde. Velika bela kutija, identična po dimenzijama sa onima u kojima se isporučuju single slot grafičke kartice, bele je boje i lepog dizajna. Prednjom stranom dominiraju ASUS logo, naziv kartice i slika čoveka koji zavaljen u fotelju gleda fudbal na widescreen ASUS monitoru, dok signal emituje My Cinema iz poluprovodnog kućišta. Na prvi pogled, pakovanje izgleda prosečno, ali krupna greška koja se potkrala u procesu izrade kutije jeste greška u kucanju, pa umesto "Encoder", kao naglasak na najbitniju karakteristiku kartice, piše "Encodwr". Od jedne ozbiljne kompanije kao što je ASUS ovako nešto nismo očekivali, pa ovo uzimamo za ozbiljan propust. Sa suprotne strane je, u kratkim crtama, opisan multimedijalni softver koji kartica koristi, naglašene su prednosti hardverskog "enkodwnga" manjim zauzimanjem resursa procesora, kao i brži protok podataka,

zahvaljujući PCIe interfejsu. Pored ovih, akcenat je stavljen i na Noise Reduction tehnologiju koja pojačava kvalitet videa, te na funkcionalni daljinski upravljač za jednostavno surfovanje kanalima.

Kutija skriva pakovanje sa karticom, daljinskim upravljačem (i dve baterije), FM antenom, S-video – RGB adapterom, IC portom, limom za low profile kućišta, kao i dva CD-a sa drajverima i aplikacijama za reprodukciju TV programa. Crash course instalacije kartice objašnjen je na zilion jezika u jedinom pisanom dokumentu u pakovanju, dok o korišćenju softvera nema ni govora. Za razliku od U3000 modela koji smo imali na testu pre nekih godinu dana, uz koji se isporučivao Power Cinema multimedijalni centar koji je omogućavao slušanje radio stanica, čitanje RSS vesti, praćenje vremenske prognoze, gledanje DVD filmova, slika, slušanje muzike, prebacivanje video fajlova sa kamere, pa čak i narezivanje diskova, u ovom slučaju izbor je pao na ArtSoft TotalMedia

aplikaciju. Total Media je malo siromašnija opcijama od Power Cinema, ali i dalje omogućava FM radio, pregled slika, video materijala i DVD filmova, bez preteranih dodataka koji će se retko ili nimalo upotrebljavati. Instalacija programa je vrlo jednostavna, i od korisnika ne zahteva preteranu interaktivnost, osim odabira zemlje i toga da li će se pretraga vršiti automatski ili manuelno, i da li koristite zemljani ili kablovski signal. Iz nekog razloga proces pretraživanja kanala traje prilično dugo kada se za zemlju odabere "Serbia and Montenegro" (možda zato što ta zemlja ne postoji), pa selekcijom, na primer, Nemačke, olakšavate sebi muke i poprilično prekraćujete ceo proces, jer se pretraga obavlja puno brže. Sama aplikacija je vrlo intuitivna i prilično brza dok ne dođete do dela gde treba da menjate kanale, jer je za ovakvu operaciju ponekad potrebno sačekati i po nekoliko sekundi, što ume da bude prilično iritirajuće ako "šaltate" kanale da biste pronašli neki interesantan program. Iako ne izgleda

Kontakt: Kimtec,
www.kimtec.co.yu



kao veliki potrošač sistemskih resursa, Total Media u minimalnim sistemskim zahtevima naglašava P4@2.6 GHz ili jači, 256 MB RAM (512 Vista), 1GB na HDD (15 GB Vista), što i nije toliko puno za današnje računare, pa ovo ne treba da predstavlja problem za buduće kupce.

Prilikom odabira TV podešavanja, pred vama je intuitivan meni i puno opcija, od kojih su najbitnije skrivene u pop-down meniju na dnu ekrana, dok se sa leve strane nalaze dodatna podešavanja (Recorded TV, Schedule, Channels, Settings...), kao i fullscreen dugme. Navigacija se obavlja preko miša i tastature ili preko daljinskog upravljača koji se ne može pohvaliti zavidnom ergonomijom, ali zato blista na polju funkcionalnosti i rasporeda komandi. Kao što je na kutiji naglašeno, kartica poseduje čip za hardverski "enkodwng", koji je moguć direktnim odabirom opcije za snimanje ili sa schedule varijantom. Podrška za TimeShift (gledanje sa kašnjenjem) je uvek dobrodošla i visokocenjena opcija, a teletext i EPG mogućnosti udaljavaju konkretnu karticu od linije prosečnih modela. Celokupna zamisao je da se omogući gledanje televizije preko računara, zakazano snimanje i TimeShift, kao i snimanje i rezanje materijala na optičke medije, gledanje DVD filmova, kao i uživanje u FM radiju, te konektovanje

kamera, DVD plejera ili drugih uređaja radi prebacivanja video materijala sa njih.

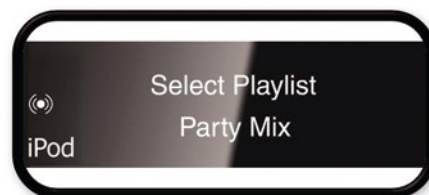
Kvalitet slike je na zavidnom nivou, pa se kartici ne može ništa zameriti, a integrisani čip koji se bavi obradom snimljenog materijala stvarno ne opterećuje procesor u velikoj meri, dok jedinu ozbiljnu manu pripisujemo sporom prebacivanju kanala koje ume da bude jako iritantno. Konektori za antenski izlaz, FM antenu, IC port i TV-OUT nalaze se na limu koji se može zameniti i low profile varijantom, u zavisnosti od kućišta koje posedujete. Slika je na svim kanalima SBB kablovskog operatera bila perfektna, i nikakva dalja podešavanja nisu bila potrebna, što znači da je softver obavio odličan posao i skratio posao finog podešavanja frekvencija.

Činjenica je da je ASUS i ovoga puta obavio dobar posao izbacivši odličnu karticu, sa opcijom TimeShift, čipom za MPEG-2 kompresiju i brzim PCIe x1 interfejsom. Pošto je u pitanju sample primerak koji se još nije pojavio u prodaji, o ceni ne možemo govoriti, ali se nadamo da će i ona, kao i dodatni lim, biti low profile, te da će ova kartica biti dostojan konkurent sličnim rešenjima. Propust sa loše odštampanom najbitnijom karakteristikom ne možemo tek tako oprostiti, pa je dodeljena samo Bronze PLAY nagrada.





Logitech Pure-Fi Elite



Želite kvalitetan zvuk za svoju dnevnu sobu, kao i laku mogućnost povezivanja iPod-a kao izvora zvuka? Logitech poseduje sve što vam treba, i to u obliku Pure-Fi Elite modela. Nakon uspešnih serija Pure-Fi uređaja namenjenih starijim iPod-ima (i samim tim mahom svetlih u svom dizajnu), nove generacije Pure-Fi iznova su u "Hi-Fi" crnoj boji i, naravno, kompatibilne su sa svim novim serijama prenosivih plejera iz Apple-a. Od svih uređaja koje smo do sada imali na testu, a koji dolaze sa istim potpisom, Elite definitivno deluje kao najozbiljniji sistem koji najviše podseća na Hi-Fi sisteme.



Tome prvenstveno doprinose jasno razdvojeni tviteri i niskotonci. Tviteri poseduju 1,5 cm prečnika za precizne i jasne zvukove, dok je bas prečnika 10 cm i donosi zaista snažnu niskotonsku podršku svakoj numeri. Distorzija je posebno snižena uz DSP i digital EQ, što znači da je bilo kakvo krčanje, probijanje ili "krivljenje" zvuka na bilo koji način, svedeno na najmanji mogući minimum. Dodatak za koji nismo sigurni da je toliko značajan, ali ipak postoji, jeste takozvani StereoXL, sistem koji od stereo zvuka koji dopire iz jednog uređaja, odnosno jedne celine, stvara funkcionalni stereo koji se širi prostorijom.

Zvuk prvenstveno dolazi sa vašeg iPod-a koji se smešta u sredinu Elite-a, i na taj način dopunjuje svoju bateriju, ali i služi za puštanje vaše omiljene numere. Ukoliko ne posedujete iPod, ne očajavajte, 3,5 mm konektor je i dalje prisutan, što znači da bilo koji zvučni izvor koji poseduje ovaj vid konekcije možete povezati na Elite i nadalje uživati u dobrim tonovima. Ukoliko vam je dosta muzike koju donosi vaš plejer, jednostavno uključite AM/FM tjuner koji je tradicionalno sastavni deo Pure-Fi sistema, nađite svoju omiljenu stanicu i uživajte u svemu što ona donosi.

Ukoliko ste se zavalili u fotelju ili krevet, a pomenuta stanica je prestala da pušta ono što vam je po volji, ne brinite, uz Elite stiže i daljinski upravljač. Za razliku od drugih daljinaca uključenih u neke proizvode koji su zaista odrađeni sa minimumom pažnje (verovatno zbog uštede na troškovima), Elite-ov daljinski ne samo da je vizuelno dopadljiv, već i poseduje tastere koji svetle u mraku, što znači da lako možete podesiti šta hoćete da slušate pred spavanje. Pored toga, daljinski poseduje preset pozicije za iPod plejliste, što opet znači da samo jednim klikom možete odabrati žanr, izvođača ili stil pesama koje hoćete da slušate.

Za one koji ne mogu bez tehničkih karakteristika, treba napomenuti da je snaga zvučnika 80 W, što je zaista više nego dovoljno i za jednu zaista dobru žurku u vašem domu. Pure-Fi je na taj način prvenstveno namenjen korisnicima koji nešto manje koriste računara, ali su više povezani sa svojim iPod-om. Namenjen je, naravno, i onima koji ne bi da uključuju ceo računar samo da bi čuli poneku muzičku numeru. Jedino što će vas odvratiti je najverovatnije cena koja nije nimalo niska. Ipak, pravi kvalitet, znate već kako to ide...

Kontakt: Logitech,
www.logitech.com

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Logitech.

Designed to move you™





Logitech V20 zvučnici

Zvuk na putu je oduvek bio problem za sve koji vole dobru pesmu, ali, naravno, ne mogu da nose svoj kućni sistem. Bilo da posedujete notebook ili neki prenosivi plejer, pitanje kvalitetnog zvuka, dok ste u vikendici ili u parku, oduvek se postavljalo kao izuzetno važno. Logitech je do sada uspešno odgovarao na takve zahteve korisnika svojim stereo zvučnicima "iz jednog dela", od kojih su se kasnije i razvili sistemi za slušanje i punjenje iPod-a, o kojima smo pisali zaista puno puta. Pred zaključenje najnovijeg broja magazina PLAY!, dobili smo priliku da se poigramo s najnovijim stereo zvučnicima sa dva odvojena satelita, pod oznakom V20.

"Dobar zvuk se krije u malim pakovanjima" je krilatica kojom je Logitech predstavio V20. U pitanju su sateliti sa "Max-X" sistemom, specijalnim sistemom proizvodnje izuzetno kvalitetnog zvuka na membranama malog prečnika. Snaga zvučnika je ukupno 4 W, što je, naravno, više nego dovoljno za bilo kakvo slušanje koje ne zahteva da se "tresu zidovi" ili za potrebe organizovanja neke glasnije proslave.

Zvučnici su kompaktnog dizajna, možda čak isuviše "standardnog" za Logitech, ali upravo ta linija minimalizma šalje jasnu

poruku kome su ovi zvučnici namenjeni i kako ih treba koristiti. Sa gornje strane jednog od satelita nalaze se sve kontrole koje su lako dostupne. One su specijalno projektovane, tako da ih bez problema možete pritisnuti čak i na ovakvim zvučnicima koji nisu preterano teški niti stabilni. Za lakše prenošenje, u paketu sa zvučnicima stiže i torbica za nošenje. Ona, naravno, poseduje i zaštitnu ulogu kako se zvučnici ne bi oštetili. Ukupna težina zvučnika iznosi nešto preko 500 grama, što će reći da ne predstavljaju preveliku dodatnu težinu u vašoj torbi.

Konektovanje na računar obavlja se putem USB konekcije, što je specijalno korisno za sve vlasnike notebook računara kod kojih audio izlaz nije baš najkvalitetniji, a i na ovakav način se zvučnici specijalno podešavaju za rad sa prenosivim računarom, a omogućene su i neke dodatne opcije u Windows Vista operativnom sistemu.

Za sada, jedino što bi moglo da vas odvraći od kupovine V20 notebook zvučnika jeste njihova cena koja iznosi blizu 60 evra, što nije posebno povoljno. Međutim, ako bez kompromisa želite kvalitetan zvuk dok ste u pokretu, znate šta vam je činiti.



Kontakt: Logitech,
www.logitech.com

KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY



Cooler Master Hyper Z600



Kontakt: Desk,
www.desk.co.yu



Sigurno su vam dosadili tekstovi o rashladnim uređajima usred leta, koji pritom aludiraju na dugo toplo leto. Ne moraju tamo neki zaludeni gikovi (eng. geek – krelac) da naglašavaju kako je napolju prosto isparavajuće, kako su klima uređaji štetni, kako će računar verovatno biti u problemima ako overklokovan nastavi da radi čak i kada je napolju +40 u hladu. Sve to sigurno znate, a ako kojim slučajem ipak niste bili upućeni, neki od tekstova sa sličnom “nja, nja” tematikom je tu da vas podseti, i tako godinama unazad. Ovog meseca opet, prava kontroverza. Pred vama je tekst o trećem kuleru u ovom broju. Mi to, između redova, ipak želimo da obratimo pažnju na dugo toplo leto koje sledi.

Budući da u dvobroju koji je pred vama ima nešto više sadržaja nego inače (ah, da, mislili smo da ćemo vas prevariti sa mesec dana odmora, a istom količinom štiva, međutim, glavni i odgovorni se nije složio), ovaj tekst će pokušati da “glumi ludilo”, odnosno da bude pomalo drugačiji. Naravno, time ne želimo da umanjimo činjenicu da smo na testu imali veoma težak kuler. Do sada smo uglavnom baratili gramima prilikom računanja, druga dva modela koja možete videti u ovom broju su “tu negde”, ne prelaze kilogram nikako. Međutim, Hyper Z600, pored činjenice da je dobio poseban tekst zbog toga što je zaista dobro parče hardvera, to zaslužuje i zbog “kilo i pedeset grama” čistog aluminijuma i bakra. Stvarno se može koristiti kao efikasno hladno oružje.

Glavni “zez” kod Hyper Z600 leži u činjenici da je ovo pasivan kuler. Gigantski, ali i pasivan. Cooler Master je njegovu

formu dizajnirao u obliku slova “X” (gledano odozgo). To nije samo iz estetsko-kozmetičkih razloga, već i “da bolje hladi”. Izbrojali smo tačno 47 aluminijumskih rebra koja su ukršteno raspoređena

u pomenutoj “X” formaciji, sa prilično nestandardnim razmakom između. Kada se u priču uključi i čitavih 12 toplotnih cevi, a i “ogledalo” ispolirana bakarna osnova, ovo biva pasivni kuler za respekt. Naravno, zlim kapitalistima nikada nije dosta, pa su u paket uključili i jednu “navlaku” za kupovinu. S obzirom na gabarite, Z600 bi, ukomponovan sa ventilatorom, bio prava poslastica i za overklokere. Zbog toga se u paketu nalaze plastični dodaci pomoću kojih možete prikazati dva ventilatora. Bićete potpuno srećni sa gotovo bilo kojim overklokovanim procesorom današnjice, iako ćete se malo nervirati zbog buke.

Što se procesora tiče, podržani su svi. Pritom mislimo na sve AMD Socket 754, 939 i AM2, kao i na Intel LGA 775 modele. Montaža je, naravno, zahtevna, s obzirom na kilažu, pa je neophodna demontaža matične ploče, postavljanje “back plate-a”, šrafljenje i ponovno vraćanje u kućište. Naravno, ovu operaciju ćete, u svakom slučaju, raditi jednom, pasivni kuler se, prosto, ne može pokvariti, osim ako ne probijete neku od toplotnih cevi, a eventualni ventilatori se jednostavno montiraju.

Opet da se vratimo na metaforu o dugom toplom letu. Definitivno je pred nama, a ukoliko sa sobom, u borbi sa temperaturom, budete imali Cooler Master Z600, za ne tako velikih 40 evra, smatramo da neće biti tako strašno. Stoga, “topla” preporuka u vidu PLAY! Golden Award-a.

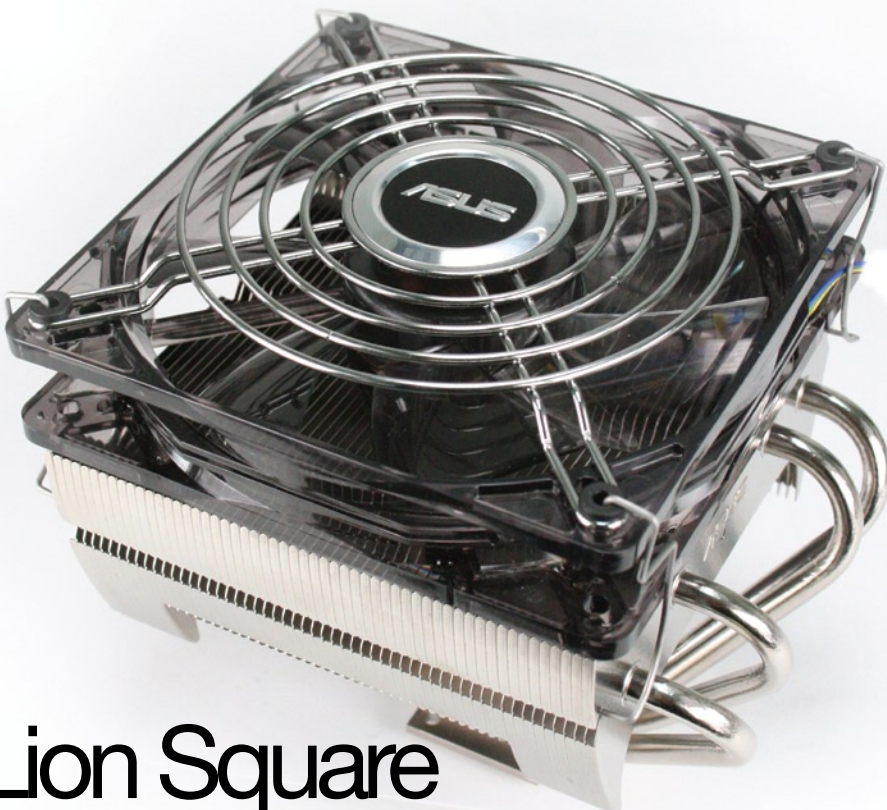
acme[®]
www.acme.eu

**We think
the same**



**Vrhunska
računarska
oprema i pribor**

Uvoz i distribucija
Ex Ecentar doo
tel: 011/2447 190
prodaja@excentar.com



Triton 85 & Lion Square

Nakon uspešnih modela serije Triton (70, 75 i 79) i Silent Knight, ASUS je rešio da nas pred dolazak leta obraduje sa dva nova modela namenjena održavanju temperature procesora u okviru željenog nivoa. Zajedničke karakteristike ogledaju se u bakarnoj osnovi sa heat-pipe cevima koje toplotu odaju preko aluminijumskih listića i ventilatorima koji taj proces poboljšavaju, a koji imaju kontrolu broja obrtaja čime se obezbeđuje tih rad.

autor: Marko Nešović

Triton 85 (šta bi sa modelom 80?) predstavlja logičan korak u odnosu na svog prethodnika – 75-icu o kojoj smo više pričali u oktobarskom broju PLAY! magazina. Za razliku od starijeg brata koji je dolazio sa "12cm fan recommended" nalepnicom, inženjeri ASUS-a uvideli su da integracijom istog mogu uštedeti korisnicima živce oko izbora dodatnog ventilatora koji je i kod prethodnog modela bio potreban. Kao i kod limitirane serije modela Triton 79 Amazing, bakarna osnova i heat-pipe cevi nisu narandžaste već sivo-metalne boje, jer je korišćen proces niklovanja kojim se obezbeđuje duži vek trajanja bakarnih delova, dok kuler izgleda puno lepše. Dizajn kulera se nimalo ne razlikuje od prethodnog modela, osim činjenice da su se uz model Triton 75 isporučivale štipaljke za stavljanje dodatnog kulera, dok su kod novog modela one već montirane tako da drže na mestu „dvanaesticu“ sa sleeve ležajem. Kako je prethodni model sa dodatnim ventilatorom pokazao izuzetne performanse, uspeh novog modela koji koristi identični dizajn bio je unapred zagarantovan.

Standardno pakovanje u kome dolaze Triton modeli, i ovoga puta je tu – čvrsta kartonska kutija crnog eksterijera, sa potrebnim informacijama na svim mogućim površinama. Uz kuler dolaze adapteri za montiranje na Intel/AMD procesore, kao i špric ASUS termalne paste, a kako je u pitanju težina od 530g, za ovaj model nisu potrebna ojačanja koja se montiraju na zadnju stranu ploče. Univerzalni sistem montiranja omogućava povezivanje na sva aktuelna podnožja. Dimenzije su 137x120x123mm, a korišćeni kuler 12cm u prečniku sa visinom od 25mm, vrti se pri prosečnih 1400 obrtaja u minutu i nivoom buke od 16 do 25 dBA. Ovakve predispozicije obezbeđuju odlične performanse, a kontrola obrtaja – tih i efikasan rad, pa se ventilator pri standardnim taktovima većine procesora nije preterano čuo. Centralno pozicioniran ventilator hladi aluminijumske listiće i osnovu procesora, ali, za razliku od kulera sa bočno orijentisanim protokom vazduha, duvanje vazduha nadole omogućava i dodatno rashlađivanje naponske sekcije na ploči i memorijskih modula.

Niklovani bakar daje kuleru posebnu srebrnu notu, dok plastični ventilator poseduje metalnu zaštitu kojom se ceo dizajn upotpunjuje čineći da ove dve komponente izgledaju kao homogena celina. Ono na šta treba obratiti pažnju su dimenzije stope koja naleže na CPU, kao i dimenzije samog kulera koje mogu smetati ostalim komponentama u kućištu. Zbog svog neobičnog dizajna, kada se instalira na matične ploče na kojima je podnožje procesora bliže I/O panelu nego sredini, postoji mogućnost da će se zakloniti prostor za montiranje bilo kakvog dodatnog kulera za izbacivanje vazduha, što pri overkloku procesora i u high end mašinama koje poseduju nekoliko "grejnih tela" može biti problem. U svakom slučaju, pred nama je izuzetan kuler sa višenamenskom ulogom, koji će zadovoljiti potrebe, kako prosečnih, tako i naprednih korisnika. Ono što je pohvalno je da sistem montiranja obezbeđuje postavljanje i skidanje kulera u nekoliko jednostavnih koraka, što će obradovati one koji imaju potrebu da često menjaju komponente.

Velika crna kutija išarana crvenim

Kontakt: Kimtec,
www.kimtec.co.yu



	ASUS Triton 85	ASUS Lion Square
Podržani CPU	LGA 775, Socket 939, 940, 1207, AM2, AM2+	
Način hlađenja	niklovana bakarna osnova i 4 heat-pipe sa aluminijumskim listićima	
Ventilator	120mm @ 1400rpm	92mm @ 2300rpm
Nivo buke (dBA)	16-25dBA	16-23dBA
Dimenzije (D/Š/V)	137/120/123mm	126/126/144mm
Težina	520g	730g
Cena	Sample	
Kontakt	Kimtec, www.kimtec.co.yu	

motivima, sa čije prednje strane izviruje lik lava dizajniranog u stilu motiva na samurajskim štitovima, veća po dimenzijama od Triton modela, krije u sebi kuler izuzetnih karakteristika. Pored samog hladnjaka, glomazno pakovanje sadrži štipaljke za montiranje na AMD procesore, kao i podlošku i držače za Intel matične ploče, te termalnu pastu u špricu i uputstvo za montiranje. Sistem montiranja je vrlo jednostavan, pa bilo da se radi o AMD ili Intel varijanti, kada stoji na procesoru, Lion Square ne zauzima puno prostora oko sebe, za razliku od Triton-a kod koga prilikom kupovine treba obratiti pažnju na prostor u kućištu i položaj ostalih komponenata. Težina od nesvakidašnjih 730 g uslovlja je dodatno ojačanje koje se montira sa zadnje strane, a dimenzije od 126x126x144mm garantuju da će kuler dominirati unutar kućišta. Naziv Lion Square potiče iz legende koja je u sažetom obliku ispisana na bočnoj strani kutije, i nema veze sa oblikom samog modela, već sa likom lava koji se nalazi na gornjoj strani hladnjaka.

Kao i kod Triton-a, za osnovu i provođenje

preko heat-pipe-ova korišćen je niklovani bakar, dok su aluminijumska rebra glavni toplotni disipatori. Ovakva kombinacija poznata je kao veoma dobra pošto bakar efikasnije provodi toplotu od aluminijuma, ali je zato sporije oslobađa, dok aluminijum ima bolju disipaciju, a manju provodljivost, što ovakve sisteme hlađenja čini pravim pogotkom. Prečnik bakarnih cevi je nešto povećan i iznosi celih 8mm, čime se obezbeđuje bolja provodljivost i efikasnije odavanje toplote. Za dodatno hlađenje i protok vazduha unutar kulera nalazi se LED ventilator prečnika 92mm koji usmerava vazduh sa unutrašnje ka spoljašnjoj strani kućišta. Kao i kod prethodnog modela, i ovaj kuler se odlikuje malim nivoom buke, od 16-25dBA i 2300 obrtaja u minutu, što ga čini tihim i brutalno efikasnim. Četiri bakarne cevi polaze od vrha, protežu se kroz rebra, prolaze kroz osnovu i vraćaju se ka vrhu, samo sa suprotne strane, omogućavajući tako adekvatno hlađenje procesora. Kontrast srebrnom dizajnu daje crna plastična maska na vrhu kulera, a monotonija se razbija plavim LED svetlom.

Ventilator takođe ima PWM funkciju, što

znači da će broj obrtaja varirati u zavisnosti od temperature procesora, rezultirajući da oni koji iste drže na standardnom taktu, u svakodnevnom radu mogu da računaju na gotovo bešuman rad. Način na koji ventilator duva, omogućava uzimanje hladnog vazduha iz unutrašnjosti kućišta, i njegovo plasiranje preko rebara ka zadnjoj strani, pri čemu je dobar deo usmeren ka naponskoj jedinici.

Jedinstven dizajn, tih i efikasan rad usmeren i ka manje zahtevnim i ka overklokerski raspoloženim korisnicima je ono što krase oba kulera. Integrirani ventilatori koji, pored poboljšanja disipacije toplote, hlade i naponske jedinice, odlično su pozicionirani kod oba modela i obezbeđuju adekvatno strujanje vazduha zarad boljih performansi. U korak sa nadolazećim letom, ASUS nas je obradovao sa dva izuzetna modela, kako po svojim performansama, tako i sa dizajnerske strane. Oni će predstavljati odličnu zamenu box varijanti i pravo rešenje za visoke temperature koje nas očekuju u narednom periodu.



Magazin

IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama



Uzvikom to SOFTWARE



autor i urednik Software sekcije: Srđan Bajić

Nažalost, selidba nije nešto što se radi od kuće, što možeš da "pustiš preko noći". Selidba je prilično skupa i stresna stvar, pogotovo ako vam je cilj Glavni grad. Selio sam se u tri različita grada, ali se ovaj poslednji, najveći, pokazao i kao najteži zalogaj. Ono što se severno svodilo na kupovinu oglasa, obrtanje nekoliko brojeva i nekoliko obilazaka sutradan, pretvorilo se u traženje igle u plastu sena, odgovarajućeg stana među stotinama i stotinama hiljada miliona agencijskih oglasa. Zovite me budalom, čak sam i dao te dve hiljade jednoj, doduše, legalnoj agenciji, koja mi je posle toga redovno slala (loše) ponude na mail. Do rezultata sam došao tek kada sam, sasvim slučajno, na putu ka pekari, kupio Građanske oglase (valjda se tako zovu) za 9 dinara, i u njima vrednim radom i zalaganjem pronašao stan koji mi paše, pa stvari preneo na sam jug Vojvodine, na Novi Beograd. No, kako ni pravljenje

pudinga ne može da prođe bez srpske Umbrella korporacije Telekom, prvi problem nastao je odmah, jer mi je zgrada, iako preko puta Telekom zgrade, na staroj centrali, pa za ADSL nema šanse. To mi nikako nije bilo logično, imajući u vidu da sam u predgrađu Sombora, svojevrsnim Jajincima, gde sam ponikao, novu centralu dobio još davne 2001. godine, ako se ne varam. Tako da, eto, pošto sam uvek bio dobar u prebacivanju krivice na drugoga, moraću da optužim Telekom za to što je ovomesečni Play! nešto tanji, kao, doduše, i moj novčanik.

Još reč-dve o Internetu, kad sam već Neki Harvardovac (Amer) koji trenuta sprema doktorat, i kao jedan od naučnika pravi istraživanje o korišćenju Interneta u Srbiji za vreme Slobe, došao je na čascanje i kafu u firmu u kojoj radim. Izgleda da im je taj period najviše zanimljiv, jer su tad

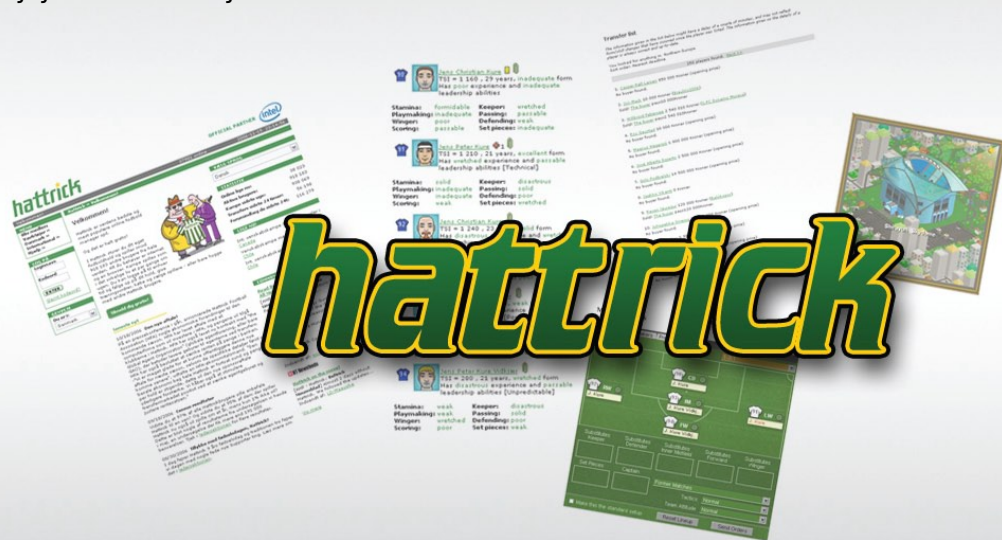
svi Srbi nosili brade i kalaše za pojasom, a onda preko noći postali za BBC dosadna, obrijana i ošišana gospoda, sa tašnama i kravatama. No, to me je podsetilo na moj prvi susret s Netom, kad mi je drug objasnio kako preko kompjutera zove neki subotički broj (verovatno EUnet u osnivanju), i onda može da otvara neke fajlove koje inače nema. I naravno, fast forward na nekoliko godina kasnije i noći igranja na Karambi, jer nisam imao ni lovni Net za pravi Bnet. Toliko, dobrodošli na (obogaljenu) softver sekciju.





HATTRICK INTERVJU

Po završetku 20. Hattrick sezone u Srbiji, pričali smo sa dvostrukim osvajačem Kupa Srbije i menadžerom tima Aždaje, Matijom Markovićem. Član Super lige Srbije dao je u 10 pitanja svoj pogled na igru, Srbiju u njoj i stvarima koje ona nosi.



1. Može li za početak nekoliko osnovnih reči o Hattrick-u?

Hattrick je najmasovniji onlajn menadžer. Ko god je igrao Championship Manager ili Football Manager, sigurno će biti oduševljen i ovim menadžerom. Što se mene tiče, od kada igram HT, CM i FM nisam ni takao. HT je lak za korišćenje i, što je najbitnije, besplatan je. Igrači u HT-u imaju 8 skilova uz pomoć kojih se određuje pozicija koju će igrati u timu, i još nekoliko pratećih skilova kao što su iskustvo, forma, karakter ... Poziciju određujete vi, kao što određujete sve što je vezano za klub koji vodite (možete menjati trenera, kupiti/prodati igrače, zidati/rušiti stadion, birati taktiku, kapitena, izvođača prekida, itd.). Pri prijavi, uz vaše opšte podatke, određujete ime kluba, nadimak i mesto iz kog je klub. Dobijate tim koji ima mali stadion, malo navijača i igrače kakve takav klub zaslužuje. Kroz igru unapređujete igrače treningom, poredama uvećavate broj navijača, a samim tim i lakše puniti stadion. Put do vrha HT-a je mukotrpan, ali zanimljiv. Sezona u HT-u traje 16 nedelja, tako da u njoj imate 14 ligaških mečeva i neke u kup takmičenju. Druge timove

vode drugi ljudi, tako da to daje još jednu draž ovoj igri, uvek je bolje pobediti čoveka nego mašinu.

2. Koliko dugo već igrate Hattrick? Koliko vremena dnevno posvećujete samoj igri?

Igram 5 godina (16 sezona više-manje uspešno). Što se tiče vremena, minimum je nekih 5 minuta dva puta nedeljno, no pošto sam poslom vezan za kompjuter, onda se desi da provedem i više sati na HT-u.

3. Da li u Hattrick-u postoji nešto poput Lige šampiona i Kupa UEFA? Da li si se ti, kao osvajač Kupa Srbije, plasirao u neko međunarodno takmičenje?

Da, postoji nešto što je zamišljeno da odmeni Kup šampiona, a to se u HT-u zove Masters. U njemu učestvuju nacionalni šampioni i osvajači nacionalnog kupa. Ja sam ove sezone osvojio Kup Srbije po drugi put (zaredom), te sam po drugi put u Masters-u.

4. Ima li Hattrick neku rang listu reprezentacija? Da li je naša reprezentacija među boljim ili lošijim u Evropi? Koje zemlje trenutno imaju najjače reprezentacije?

Da, u HT-u postoje i reprezentacije, a naša reprezentacija je trenutno na sredini (61/124). Rang reprezentacije zavisi od uspeha rezultata u kvalifikacionom i finalnom ciklusu takmičenja za Svetski kup. Naša reprezentacija se trenutno reorganizuje (podmlađuje), pa je pala sa nekog 30. mesta na 61. Iskreno, falilo je i sreće u zadnjem ciklusu kvalifikacija. Inače, selektor reprezentacije (bilo koje države) može postati svako ko igra HT, ali za to mora dobiti dovoljan broj glasova HT menadžera iz države za koju se kandiduje.

5. Da li i Hattrick ima svoju Zvezdu i Partizan, ili postoji veći balans među srpskim prvoligašima?

U HT-u nema timova koji drže šapu na titulama, uglavnom se osvajači menjaju, a kup su umeli da osvoje i timovi iz nižih liga, čak i petoligaši. Istina je da je u zadnje



četiri sezone ZLatics tri puta osvojio ligu, i to zaredom. Ove sezone ga je tim Prokletstvo skinuo s trona, ali to je jedini klub koji je uspeo da napravi takav podvig. Kao što je i prvi put da je neki klub (moj klub) dva puta zaredom osvojio Kup Srbije. No, i pored toga, mislim da nema sličnosti sa dominacijom CZ i PFC-a.

6. Hattrick se nedavno našao na udaru igrača zbog velikih promena koje su, po nekima, "nepotrebno zakomplikovale igru". Koji je tvoj stav u vezi sa tim?

Svaka promena će naići na pozitivne i negativne kritike. Ja bih mogao da kažem da mi ne odgovara, jer mi je po starom dobro išlo. Ali, ipak, ja sam uvek govorio da je svaka promena takva da utiče na mene isto kao i na druge. Jedino što nije dobro je to što te promene uvek utiču na timove koji imaju dugoročne planove vezane za trening, stadion, štednju, bilo kakvo ulaganje.

7. Kolika je popularnost Hattrick-a u Srbiji u odnosu na okolne zemlje? Sprema li se kod nas uskoro neka promotivna akcija?

Popularnost HT-a je poprilična (aktivnih korisnika: 6084), dok je u regionu situacija slična ili drastično bolja (Hrvatska ima oko 9000 igrača, BiH oko 5000, Crna Gora (mlada država) 371, Mađarska oko 15000, Bugarska 7000, a Rumunija fantastičnih 23741. Baš je 7. juna bio veliki skup na Adi Ciganliji, druženje uz roštilj, a sve je to propratio i turnir u malom fudbalu.

8. Održavaju li se kod nas neka real-life druženja i okupljanja ljubitelja Hattrick-a? Ko može njima da prisustvuje, i kako za njih da sazna?

Stalno se prave skupovi Hetrikaša, a neki su postali tradicionalni. HT skup na Adi Ciganliji je najmasovniji, ima čak i gostiju iz bivših republika. Zatim Zrenjaninski skup u vreme Dana piva, te skupovi u Kragujevcu, Nišu, Smederevu... širom Srbije. U Beogradu postoji Klub ljubitelja HT-a, popularni "Klub kod plavog Motsa" (menadžeri znaju zašto je ime MOTSA), a u Pančevu postoji i HT kafe. Sve o skupovima može da se sazna na lokalnim ili globalnim konferencijama (forumima).

9. Imaš li za kraj neku poruku za ljude koji se još nisu oprobali u Hattrick-u, kao i za one koji su se tek registrovali?

Razmislite pre nego što se prijavite, HT ulazi u vene i zarazi vas. A tu zarazu je teško izlečiti.

10. Hvala ti puno na vremenu koje si izdvojio za čitaoce Play!-a. Imaš od nas doživotnu pretplatu!

Hvala vama!

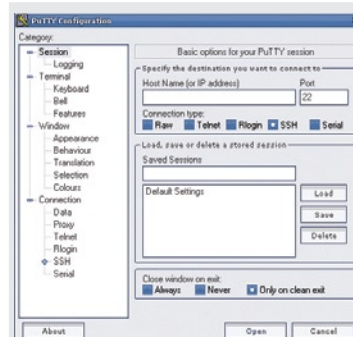


GMAIL LABS

Korisnici Gmail-a oduvek su mogli da dobiju uvid u ono čime se Google-ov ogranak trenutno bavi i šta sprema, kao i da predlože neki novitet ili poboljšanje, ali tek sa integracijom Labs-a u Gmail, eksperimenti su zaista približeni korisnicima. Funkcije koje su najdalje stigle s razvojem nalaze se na "beta" listi i spremne su za testiranje, dok su druge za sada samo najavljene. Neke od njih čine se kao pun pogodak za arsenal Gmail funkcija, dok druge jedva uspeju da podignu levu obrvu. Ideja iza Labs-a je, kako kaže Google, da svaki inženjer može da ode na ručak, smisli super ideju, na brzinu je iskodira i plasira u Gmail Labs korisnicima na testiranje. Sledi lista zanimljivih dodataka koji su već stigli u Gmail.

- * **Quick Links** je opcija za bukmarkovanje svih URL adresa unutar Gmail-a, da bi vam bile na klik miša, među opcijama na levoj strani ekrana. Funkcija je pogodna za memorizaciju pretraga, individualnih poruka i ostalog.
- * **Superstars** produbljuje označavanje individualnih poruka u inbox-u. Sa uključenom superstars opcijom možete, pored žute zvezdice, poruci pridodati još desetak drugih ikonica.
- * **Pictures in Chat** donosi slike koje se inače koriste u Gtalk-u, u Inbox Chat.
- * **Mouse Gestures** je svakako opcija koja donosi funkcije koje nedostaju Gmail-u u konvencionalnom obliku. Opcije uključuju prelazak na prethodnu i sledeću poruku, kao i povratak na inbox jednostavnim pomeranjem miša.
- * **Old Snakey** nema puno veze sa pisanjem pošte, no, partija zmijice nikad nije na odmet, zar ne?
- * **Email Addict** će da vas smiri ako ste se zapalili mail-ovima i chat-om. Email strana je blokirana na petnaest minuta, a vaš status na Gtalk-u prebacuje se na "Invisible".

Ove funkcije možete pokrenuti tako što ćete otići na Settings, pa Labs. Zmiju obavezno.

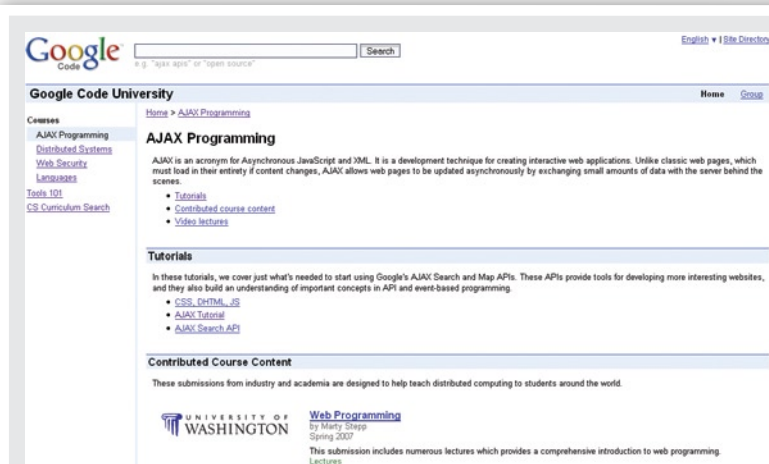
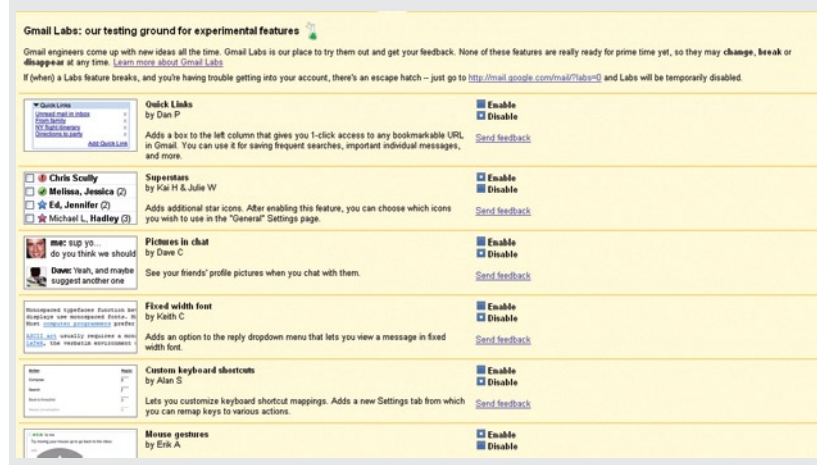


PUTTY

Iako mnogi koriste OS-ov Telnet za terminalno upravljanje serverom, aplikacija Putty se bez problema može svrstati u švajcarski nož programa za administraciju servera, baze i domena. Putty emulira terminal i ujedno omogućava rad sa Telnet, SSH, rlogin i TCP protokolima. Jednostavniji od većine sličnih aplikacija, a pritom open sors, besplatan i neinstalatoran, Putty takođe ima i mnoštvo opcija za konfigurisanje protokola sa kojim radite. I bez njih, softver obavlja ono osnovno, te jednostavnim unošenjem hosta na glavnom prozoru programa možete otvoriti konekciju ka serveru, i sve ostalo se radi iz komandne linije.

GCODE

GCode je projekat koji za cilj ima predstavljanje trenutnih programskih tehnologija studentima i početnicima u sferi programiranja. Za sada je Google Code University pripremio tekstualne i video tutorijale na četiri teme: AJAX programiranje, Distributed Systems, Web Security i Languages. Sve četiri teme su precizno i jasno obrađene, sa linkovima za dalje učenje i istraživanje. AJAX je tema koja je već nekoliko godina izuzetno popularna među web programerima, pa je stoga i logično što je uključena u GCode projekat. Languages se odnosi na osnove programiranja u C-u, C++-u, Java-i i Python-u, dok se preostale dve teme bave onim što im ime kaže – sigurnošću u web aplikacijama i Distributed System-ima, o čemu nećemo mnogo, jer ni ne znamo mnogo o tome. Korisnicima su dostupni i tutorijali iz oblasti baza i MySQL-a i Software Configuration Management-a, a da se stvar zaokruži, pobrinula se pretraga koja je fokusirana na pronalaženju drugih edukativnih materijala iz navedenih tema. Adresa je code.google.com.





Brz. Snažan. Inteligentan

Ne dešava se često da se ova tri kvaliteta perfektno ukombinuju, ali novi PLAYSTATION®3 je jedan takav slučaj. Saznajte više na eu.playstation.com/ps3



CT Computers

Member of
ComTrade Group

Autorizovani distributer za Srbiju



This is living

PLAYSTATION 3

akcija 01

**miš Razer Death Adder +
podloga Razer Mantis Control
ili Speed (po izboru)**

5.199 din.



akcija 02

**PSP konzola limited edition
Final Fantasy VII – Crisis Core**

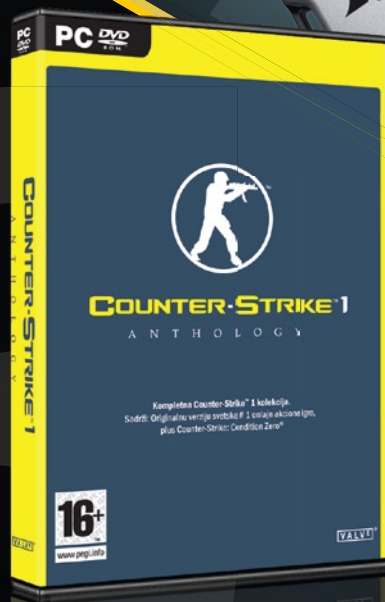
18.999 din.



akcija 03

**uz bilo koji gaming miš
poklon - Counter Strike
Anthology**

samo za članove
privilege kluba*



samo za članove privilege kluba

* Ukoliko već niste član GameS Privilege kluba, a želite to da postanete, posetite www.game-s.co.yu gde možete naći sve potrebne informacije

GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju
igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd
Dečanska 12,
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar",
Bul. Mihajla Pupina 1,
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.yu


DeltaCity

GameS Delta City
Jurija Gagarina 16,
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.yu

NINTENDO DS

Wii

PC CD-ROM

XBOX 360

PlayStation 2



PSP

PLAYSTATION 3

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family,
Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.